Roland

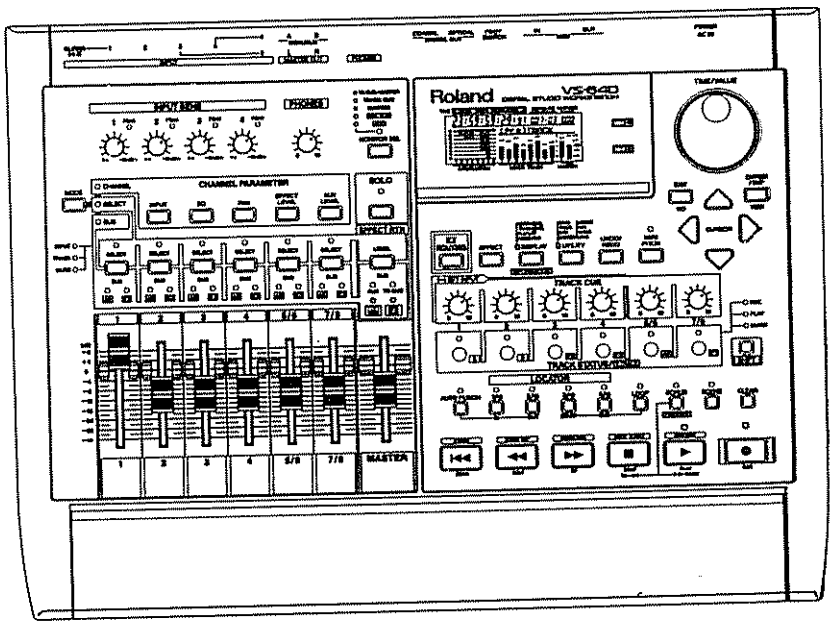
DIGITAL STUDIO WORKSTATION

VS-840
VS-840S

V-Studio

MODE D'EMPLOI

Merci d'avoir choisi le Studio Workstation Numérique VS-840/VS-840S Roland.
Avant d'utiliser cet appareil, veuillez lire attentivement les sections intitulées "INSTRUCTIONS DE SÉCURITÉ IMPORTANTES" (Mode d'Emploi, page 2) "UTILISEZ VOTRE APPAREIL EN TOUTE SÉCURITÉ" (Mode d'Emploi, page 3) et les "REMARQUES IMPORTANTES" (page 10 du Mode d'Emploi. Ces sections rassemblent des informations importantes concernant l'emploi correct de l'appareil. De plus, de façon à être tout à fait à l'aise dans l'utilisation de votre nouvelle acquisition, nous vous conseillons de lire entièrement les manuels "Prise en Main" et "Mode d'Emploi". Gardez-les à portée de main pour vous y reporter en cas de besoin.



Copyright ©1997 ROLAND CORPORATION
Tous droits réservés. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite sous quelque forme que ce soit, sans l'autorisation écrite de ROLAND CORPORATION.

ATTENTION
RISQUE D'ÉLECTROCUTION
NE PAS OUVRIR
ATTENTION : RISQUE D'ÉLECTROCUTION, NE PAS ENLEVER LE COUVERCLE (OU L'ARRIÈRE). AUCUNE PIÈCE RÉPARABLE PAR L'UTILISATEUR À L'INTÉRIEUR. CONTACTEZ UN S.A.V. QUALIFIÉ.

Le point d'exclamation dans le triangle équilatéral sert à alerter l'utilisateur de la présence d'instructions importantes concernant le fonctionnement et l'entretien dans les brochures accompagnant le produit

L'éclair fléché dans le triangle équilatéral, sert à alerter l'utilisateur de la présence d'une "tension dangereuse" non isolée à l'intérieur du produit, qui peut être suffisamment importante pour constituer un risque d'électrocution.

INSTRUCTIONS RELATIVES AUX BLESSURES, RISQUES D'ÉLECTROCUTION ET D'INCENDIE

INSTRUCTIONS DE SÉCURITÉ IMPORTANTES – A CONSERVER –

AVERTISSEMENT – Lorsque vous utilisez un appareil électrique ou électronique, des précautions élémentaires doivent toujours être prises. Elles incluent les précautions suivantes :

1. Lisez les instructions concernant la sécurité avant d'utiliser cet appareil
2. N'utilisez pas cet appareil près de l'eau, par exemple, près d'une baignoire, d'une machine à laver, d'un évier, dans un sous-sol humide, près d'une piscine, ou autre
3. Ce produit doit être utilisé uniquement avec un support dont l'utilisation est recommandée par le fabricant.
4. Cet appareil, qu'il soit utilisé seul ou avec un amplificateur, un casque ou des haut-parleurs, peut produire un niveau sonore capable de provoquer une perte irrémédiable de l'acuité auditive. Ne le faites pas fonctionner trop longtemps à un fort niveau de volume ou à un niveau inconfortable. Si vous ressentez une telle perte d'acuité auditive ou des sifflements dans les oreilles, consultez un médecin.
5. Cet appareil doit être placé dans un endroit où rien ne gêne sa ventilation.
6. Cet appareil doit être maintenu éloigné des sources de chaleur, telles que radiateurs ou autres systèmes produisant de la chaleur.
7. Cet appareil doit être uniquement raccordé à une prise secteur dont le type est indiqué dans ce manuel ou sur l'appareil lui-même.
8. Le cordon d'alimentation doit être débranché de la prise murale lorsque l'appareil reste inutilisé pendant de longues périodes. Ce cordon doit aussi être débranché lorsqu'il y a un risque d'orage
9. Veillez à ce qu'aucun objet ou liquide ne puisse tomber, être répandu accidentellement sur l'appareil ou s'y introduire par les petites ouvertures existantes.
10. Cet appareil doit toujours être réparé par un personnel qualifié lorsque :
    a. Le cordon d'alimentation a été endommagé, ou
    b. Des objets sont tombés, ont été introduits, ou des liquides se sont répandus dans l'appareil, ou
    c. L'appareil a été exposé à la pluie, ou
    d L'appareil fonctionne mal ou présente des performances moindres, ou
    e. L'appareil est tombé, ou son boîtier a été endommagé
11. Ne tentez pas de réparer cet appareil au-delà de ce qu'autorisent les instructions données dans ce manuel. Toute autre intervention doit être effectuée par un personnel qualifié.

Cet appareil, qui est équipé d'une prise trois broches avec terre, doit être relié à la terre.

Pour le Royaume-Uni

ATTENTION : Cet appareil doit être relié à la terre.
IMPORTANT : Les couleurs des fils du cordon secteur correspondent au code suivant :
VERT & JAUNE : TERRE, BLEU : NEUTRE, BRUN : PHASE

Si les couleurs des fils du cordon de cet appareil ne correspondent pas à celles identifiant les bornes de votre prise, veuillez procéder comme ceci :

Le fil VERT & JAUNE doit être relié à la borne marquée d'un "E", du symbole de terre ou de couleur VERTE ou VERT & JAUNE.
Le fil BLEU doit être relié à la borne marquée d'un N ou de couleur NOIRE.
Le fil BRUN doit être relié à la borne marquée d'un L ou de couleur ROUGE

UTILISATION DE L'APPAREIL EN TOUTE SÉCURITÉ

INSTRUCTIONS POUR ÉVITER TOUT RISQUE D'INCENDIE, D'ÉLECTROCUTION OU DE BLESSURES

A propos des mentions AVERTISSEMENT ⚠ et ATTENTION ⚠

⚠AVERTISSEMENT	Signale des instructions destinées à avertir l'utilisateur d'un risque mortel ou de blessure grave si l'appareil n'est pas correctement utilisé
⚠ ATTENTION	Signale des instructions destinées à avertir l'utilisateur d'un risque de blessure ou de dommage matériel si l'appareil n'est pas correctement utilisé * "Dommage matériel" fait référence aux dommages causés à, ou à leurs effets sur, l'habitation et tout son mobilier, ainsi qu'aux animaux domestiques ou de compagnie

A propos des symboles

⚠	Le symbole △ alerte l'utilisateur d'instructions ou d'avertissements importants. La signification particulière de ce symbole est déterminée par le signe figurant dans le triangle. Par exemple, pour le symbol figurant à gauche, il s'agit de précautions ou d'avertissements généraux, ou de mise en garde contre un danger
⃠	Le symbole ⃠ alerte l'utilisateur de la présence d'éléments ne devant pas être touchés par l'utilisateur. Ce qui est interdit est indiqué par le dessin inclus dans le cercle barré. Par exemple, le symbole figurant à gauche, signale que l'appareil ne doit pas être démonté
●	Le symbole ● alerte l'utilisateur des précautions à prendre. Ce qui doit être fait est indiqué par le dessin inscrit dans le cercle. Par exemple, le symbole figurant à gauche, indique que le cordon d'alimentation secteur doit être débranché de la prise murale

OBSERVEZ TOUJOURS LES INSTRUCTIONS SUIVANTES

⚠AVERTISSEMENT

- Avant d'utiliser cet appareil, lisez d'abord les instructions ci-dessus et le Mode d'emploi.
- N'ouvrez pas l'appareil et n'y faites aucune modification.
- Veillez à ce que l'appareil soit toujours placé de niveau et soit stable. Ne le placez pas sur un support pouvant être renversé, ni sur un plan incliné.
- Évitez d'endommager le cordon d'alimentation. Ne le tordez pas de manière excessive, ne marchez pas dessus, ne placez pas d'objets lourds dessus, etc. Un cordon endommagé peut facilement provoquer une électrocution ou un incendie. N'utilisez jamais un cordon ayant été endommagé.
- Si des enfants en bas âge sont présents, un adulte doit assurer une surveillance jusqu'à ce que l'enfant soit capable de suivre toutes les règles essentielles de fonctionnement de l'appareil en toute sécurité
- Protégez l'appareil des chocs violents. (Ne le laissez pas tomber !)
- Ne branchez pas l'appareil sur une prise multiple déjà occupée par de nombreux autres appareils. Faites particulièrement attention lorsque vous utilisez des rallonges électriques, la puissance totale utilisée par tous les appareils branchés sur une même prise multiple ne doit pas excéder une certaine puissance (watts/ampères). Des charges excessives peuvent faire fondre la gaine isolante du cordon
- Avant d'utiliser l'appareil dans un pays étranger, consultez votre revendeur ou un service technique Roland.

⚠ATTENTION

- Saisissez toujours la prise et non le cordon d'alimentation pour brancher ou débrancher l'appareil.
- Évitez que les cordons et les câbles ne soient coincés. De plus, tous les cordons et câbles doivent être placés hors d'atteinte des enfants.
- Ne montez jamais sur l'appareil, ne déposez pas d'objets lourds dessus.
- Ne manipulez jamais le cordon ou la prise d'alimentation secteur avec des mains humides lorsque vous branchez ou débranchez l'appareil.
- Avant de déplacer l'appareil, débranchez-le du secteur, et déconnectez-le des autres appareils.
- Avant de nettoyer l'appareil, mettez-le hors tension et débranchez le cordon d'alimentation du secteur (p. 6).
- Lorsqu'il y a un risque d'orage dans votre région, débranchez le cordon d'alimentation du secteur.

Introduction

La documentation du VS-840/VS-840S comporte deux manuels: "Prise en Main" et "Mode d'Emploi" (ce document) Si vous utilisez le VS-840/VS-840S pour la première fois, lisez d'abord le livret "Prise en Main".

Dans le MODE D'EMPLOI du VS-840/VS-840S, le "VS-840" et le "VS-840S" sont appelés sans distinction le "VS-840."

Si vous possédez un VS-840

Contenu de l'emballage

L'emballage du VS-840 contient les articles suivants. Vérifiez que vous les avez tous.

- VS-840
- Câble d'alimentation
- Livret Prise en Main
- Mode d'Emploi (le présent manuel)
- Liste "Preset Patch"
- Disque de Démo

Utilisation d'un lecteur Zip externe avec le VS-840

Une carte SCSI VS4S-1 (optionnelle) est disponible pour le VS-840. Lorsqu'une carte SCSI est installée, les morceaux que vous créés peuvent être sauvegardés sur le lecteur Zip externe.
Si vous souhaitez installer une carte SCSI, veuillez contacter votre revendeur ou le SAV Roland le plus proche.

* *Il n'est pas possible d'utiliser un lecteur Zip externe connecté à la carte SCSI pour enregistrer directement.*

Si vous possédez un VS-840S

Contenu de l'emballage

L'emballage du VS-840S contient les articles suivants. Vérifiez que vous les avez tous.

- VS-840S
- Câble d'alimentation
- Livret Prise en Main
- Mode d'Emploi (le présent manuel)
- Mode d'Emploi du VS4S-1
- Liste "Preset Patch"
- Disque de Démo

Utilisation d'un lecteur Zip externe avec le VS-840S

Le VS-840S dispose d'un connecteur SCSI permettant de brancher un lecteur Zip externe. Pour les détails concernant le branchement d'un lecteur Zip externe et les fonctions qu'ajoute l'installation d'un connecteur SCSI, veuillez vous reporter au manuel intitulé "Mode d'emploi du VS4S-1".

Table des Matières

UTILISATION DE L'APPAREIL EN TOUTE SÉCURITÉ 3
Introduction 4
Contenu de l'emballage 4
Utilisation d'un lecteur Zip externe avec le VS-840 4
Remarques importantes 10

Chapitre 1. Présentation du VS-840 12

Fonctions principales 12
Disques pouvant être utilisés avec le VS-840 (Zip) 13
Formatage du disque 13

Chapitre 2. Panneaux avant et arrière 14

Section Console 14
Section Enregistreur 15
Section Affichage 17
Panneau arrière 18
Lecteur de disque ZIP 19

Chapitre 3. Avant de commencer (terminologie du VS-840) 20

Sources, pistes et voies 20
Tout effectuer dans le domaine numérique (Station de travail audionumérique) 20
Chemin du signal (bus) 21
A propos des morceaux (Songs) 21
Section Console 22
Comment la console est organisée 22
Enregistrer l'état actuel de la console (Scène) 23
Section Enregistreur 23
Différences avec un magnétophone multipiste à bande 23
Nombre de pistes en enregistrement/lecture simultané 23
Nombre de pistes virtuelles par piste (V-tracks) 23
Section Effets 24
Disposition des effets (Insert/Loop) 24

Chapitre 4. Principes de base du VS-840 25

Avant de commencer 25
Mise sous tension 25
Insertion du disque 25
Initialisation d'un disque (Disk Initialize) 25
Écouter le morceau de démonstration (Demo Song) 26
Écouter les variantes du morceau de démonstration 26
Avant d'éteindre l'appareil 26
Sauvegarder les données sur le disque 26
Pour protéger un morceau (Song Protect) 26
Extinction (Fermeture) 27
Redémarrer le VS-840 28
Opérations de base dans l'écran 28
Sélection du menu 28
Sélection des paramètres 28
Modifications des valeurs des paramètres 28
Exécution d'une opération 28
Sélection d'un morceau (Song Select) 29
Modifier l'adresse temporelle en cours 29
Changer l'entrée d'une voie 30
Écouter des pistes en lecture 31

Modification de l'état d'une piste (Track Status) 32
Commutation de la sortie Monitor (Monitor Select) 32
Enregistrer les réglages en cours de la console (Scènes) 33
Mémoriser une position, méthode 1 (Point de Localisation) 34
Mémorisation d'une position 34
Aller à une position mémorisée 34
Modifier une position temporelle 34
Effacer une position temporelle 34
Mémoriser une position, méthode 2 (Marqueurs) 34
Marquer une position 34
Aller à une une position marquée 35
Modifier une une position marquée 35
Effacer un Marqueur 35

Chapitre 5. Utilisation de la fonction EZ ROUTING (Easy Routing - assignation simplifiée).....36

A propos de la fonction Easy Routing 36
Usage de la fonction Easy Routing 36
Icône Recording 36
Icône Track Bouncing 38
Icône Mixdown 40
Icône User Routing 41
Icône AUX Routing 42
Deux exemples d'utilisation d'Easy Routing 43
Enregistrer en piste 1 43
Enregistrer en stéréo sur les pistes 5/6 44
Enregistrer des pistes supplémentaires en en écoutant d'autres (Overdubbing) 45
Enregistrer des pistes sur d'autres en leur ajoutant de la réverb (Track Bouncing) 46
Mixer sur deux voies 48
A propos des valeurs par défaut réglées par Easy Routing 49

Chapitre 6. Techniques d'enregistrement multipiste (VS-840 considéré comme un multipiste à bande).51

Réaliser un nouvel enregistrement 51
Créer un nouveau morceau (Song New) 51
Attribuer un nom au morceau (Song Name) 52
Connexion des instruments 52
Enregistrer un instrument sur une piste 52
Sélection de pistes virtuelles (V-tracks) 53
Enregistrer des pistes supplémentaires en en écoutant d'autres (Overdubbing) 54
Réenregsitrer uniquement les erreurs (Punch-in/out) 55
Punch-in/out via la touche Record 55
Punch-in/out via une pédale Footswitch 55
Enregistrer une région spécifiée à l'avance (Auto Punch-in) 56
Enregistrer en boucle (Loop Recording) 57
Fusionner deux pistes ou plus sur une autre (Track Bouncing) 58
Mixage final sur la bande Master 59
Régler les corrections (Egaliseur) 59
Ajustier le volume et le panoramique (Level/Pan) 60
Mixage stéréo (Mixdown) 61

Chapitre 7. Édition d'un morceau (édition de piste).....62

Qu'est-ce que l'édition ? 62
Trouver l'endroit désiré (Preview) 62
Touches [TO] et [FROM] 62
Lecture en mode SCRUB 63
Procédure de base 64
Réutiliser une partie des données (Copy) 65
Modifier la structure d'un morceau par déplacement (Move) 66
Permutation de données entre pistes (Exchange) 68
Insertion d'un blanc dans une piste (Insert) 69
Supprimer une partie d'une piste (Cut) 70
Effacer une partie d'une piste (Erase) 71

Chapitre 8. Utiliser les effets internes 72

Connexion des effets 72
Sélectionner un effet (Patch Change) 76
Utilisation des effets 77
Créer un nouvel effet 78
Création d'un effet 78
Sauvegarder les réglages d'effets 79
Exemples d'utilisation des effets 80
Ajouter de la réverbération à une piste (Loop) 80
Ajouter de la réverbération pendant que vous enregistrez (Loop) 82
Ajouter de la réverbération lors du prémixage de pistes (Loop) 84
En cours d'enregistrement, ajouter des effets uniquement à l'écoute (Loop) 86
Ajouter un Chorus au canal gauche (Lch), de la réverbération au canal droit (Rch) et mixer le tout (Loop) 88
Enregistrer avec un effet inséré (Insert) 90
Enregistrer avec un Vocoder (Insert) 91
Si l'effet ne fonctionne pas comme vous le désirez 92

Chapitre 9. Autres fonctions pratiques 93

Activation du métronome 93
Utiliser un module sonore MIDI externe comme métronome 93
Utilisation d'une pédale pour les fonctions Play/Stop 94
Arrêt automatique (Marker stop) 95
Modification de la hauteur en cours de lecture (Vari-Pitch) 95
Écouter une voie en particulier (Solo) 96
Prise en compte immédiate des manipulations de faders de niveau et des potentiomètres TRACK CUE 97
Commutation du signal envoyé sur la prise casque (PHONES) 98
Annuler/rétablir une opération d'édition (Undo/Redo) 99
Nombre d'annulations possibles (Undo Levels) 99
Annuler la dernière opération d'Undo (Redo) 99
Annuler uniquement la dernière opération effectuée 99
Lorsqu'il ne reste plus beaucoup de place sur le disque 100
Supprimer les données correspondant à des pistes superflues (Song Optimize) 100
Supprimer un morceau et ses données (Song Erase) 100
Copie de données de morceau (Song Copy) 101
Duplication d'un disque (Disk Copy) 102
Échange de données entre VS-840 et VS-880 (Song Convert) 103
Créer une bande Master impossible à dupliquer en numérique 104
A propos du SCMS 104

Chapitre 10. Exploitation avec des appareils MIDI 105

A propos du MIDI 105
- Qu'est-ce que le MIDI ? 105
- Prises MIDI 105
- Canaux MIDI 105
- Messages MIDI 105
- Fiches d'implémentation MIDI 105

Synchronisation avec un séquenceur MIDI 106
- Utilisation du MTC 106
- Utiliser la Table de Tempo 107
- Utilisation de la piste de synchro (Sync Track) 109
- Assigner un offset à la Sync Track/Tempo Map 110
- Si vous avez des problèmes de synchronisation 110

Chapitre 11. Réglages globaux et vérification du statut 111

Si l'afficheur est difficile à lire (Contraste) 111
Passer d'un écran à l'autre 111
- Affichage des informations concernant le morceau 112

Rétablir les réglages d'origine du VS-840 113

Chapitre 12. Tirer parti des avantages du VS-840 (idées et exemples) 115

Enregistrer plusieurs sources sur une piste 115
Assembler les parties d'un morceau 116
Utilisation des Marqueurs pour modifier la structure d'un morceau (Song Arrange) 117
Commander le VS-840 depuis un autre appareil (MMC) 118
- Commander le VS-840 depuis un appareil compatible MMC 118
- Si vous avez des problèmes de synchronisation 120

Utilisation d'effets externes 120
- Ajouter un effet en cours de lecture 120
- Ajouter un effet en prémixant des pistes 121

Annexes

Listes des algorithmes 123
- 1 Reverb 1 123
- 2 Reverb 2 124
- 3 Tap Delay 125
- 4 Stereo Delay Chorus 126
- 5 Stereo Pitch Shifter Delay 127
- 6 2 ch RSS 128
- 7 Panner 129
- 8 Delay RSS 130
- 9 Chorus RSS 131
- 10 Guitar Multi 1 132
- 11 Guitar Multi 2 134
- 12 Vocal Multi 1 135
- 13 Vocal Multi 2 136
- 14 Keyboard Multi 137
- 15 Rotary 138
- 16 Stereo Phaser 139
- 17 Stereo Flanger 140
- 18 Tremolo Pan 141
- 19 Stereo Multi 142

20 Lo-Fi Box 143
21 Vocoder 144
22 Space Chorus 145
23 Reverb + Reverb 146
24 Delay + Reverb 147
25 Chorus + Reverb 148
26 Delay + Chorus 149
Fonction de chaque paramètre 150
Acoustic Guitar Simulator 150
Chorus 150
Compressor/Limiter 151
De-esser 151
Delay 151
Enhancer 152
Equalizer 152
Flanger 153
Lo-Fi Box 154
Noise Suppressor 154
Overdrive 155
Phaser 155
Pitch Shifter 156
Preamp 156
Reverb 157
Ring Modulator 158
Rotary 159
RSS (2ch) 159
RSS (Panner) 160
Space Chorus 160
Speaker Simulator 160
Tremolo / Pan 161
Vocoder 161
Wah 161
Avant d'utiliser le RSS 162
Avis à faire figurer lorsque l'effet RSS est utilisé 163
Dépannage 164
Messages d'erreur 166
Combinaisons de touches spéciales 167
Liste des Paramètres 168
Implémentation MIDI 170
Fiche d'Implémentation MIDI 176
Schéma de Principe 177
Glossaire 178
Caractéristiques techniques 179
Index 180
Track Sheet

* *Iomega est une marque déposée de Iomega Corporation*

* *Zip est une marque déposée de Iomega Corporation*

Remarques importantes

En plus des points énumérés dans "INSTRUCTIONS DE SÉCURITÉ IMPORTANTES" et "UTILISEZ VOTRE APPAREIL EN TOUTE SÉCURITÉ", pages 2 et 3, veuillez lire et tenir compte de ce qui suit :

Alimentation

- N'utilisez pas cet appareil sur le même circuit d'alimentation que d'autres appareils pouvant générer un bruit de ligne (tels qu'un moteur électrique ou un système d'éclairage à variation).
- Avant de connecter cet appareil à d'autres unités, mettez-les toutes hors tension. Ceci pour éviter des dysfonctionnements et d'endommager vos haut-parleurs ou autres appareils.

Emplacement

- Le fait d'utiliser cet appareil près d'amplificateurs de puissance (ou autres équipements munis d'un puissant transformateur de courant) peut provoquer des ronflements. Pour éliminer ce genre de problème, changez l'orientation de cet appareil, ou éloignez-le de la source des interférences.
- Cet appareil peut provoquer des interférences avec la réception d'émissions radio ou de télévision. N'utilisez pas cet appareil dans le voisinage de tels récepteurs.
- Observez les instructions suivantes lorsque vous utilisez un lecteur Zip. Pour de plus amples informations, lisez "Avant d'utilisez des cartouches Zip" (ci-dessous).
  - Ne placez pas l'appareil près d'éléments produisant de forts champs magnétiques (comme les haut-parleurs).
  - Ne déplacez pas l'appareil et ne le soumettez pas à des vibrations lorsque le lecteur fonctionne.
- N'exposez pas l'appareil aux rayons directs du soleil, ne le placez pas près d'appareils dégageant de la chaleur, ne le laissez dans un véhicle fermé, ou tout autre endroit où il serait exposé à des températures extrêmes. Une chaleur excessive peut déformer ou décolorer l'appareil.

Entretien

- Nettoyez l'appareil avec un chiffon doux et sec ou légèrement humidifié avec de l'eau. Pour enlever la poussière tenace, utilisez un chiffon imprégné d'un détergent dilué, non abrasif. Puis essuyez-le soigneusement avec un chiffon doux et sec.
- N'utilisez jamais de benzène, diluant, alcool ou solvants d'aucune sorte, pouvant entraîner une décoloration ou une déformation des surfaces.

Avant d'utiliser des disques Zip

Manipulation du lecteur Zip

- Installez l'appareil sur une surface plane et stable, dans un endroit qui ne soit pas soumis à des vibrations. Le fait d'incliner l'appareil peut affecter le fonctionnement du lecteur Zip.
- Évitez d'utiliser l'appareil immédiatement après l'avoir déplacé d'un endroit où le niveau d'humidité était très différent. Des changements brusques de conditions peuvent entraîner la formation de condensation à l'intérieur du lecteur, ce qui affecte son fonctionnement et peut endommanger les disques Zip. Lorsque l'appareil doit être déplacé, laissez-lui quelques heures pour qu'il s'acclimate au nouvel environnement, avant de le faire fonctionner.
- Lorsque vous insérez un disque dans le lecteur Zip, veillez à l'insérez bien à fond. Ne forcez pas si le disque se bloque lorsque vous voulez le retirer.
- Lors de la mise sous tension, veuillez utiliser la procédure décrite dans "Extinction (Fermeture)" (page 27).
- Afin d'éviter d'endommager les têtes du lecteur Zip, maintenez toujours le disque Zip bien droit (en ne l'inclinant dans aucune direction) lorsque vous l'insérer dans le lecteur. Poussez-le doucement, mais fermement. Sans jamais exercer une force excessive.

Manipulation des disques Zip

- Les disques Zip contiennent une disquette en plastique recouverte d'une fine pellicule magnétique, qui est en fait le support de stockage. Une précision microscopique est nécessaire pour assurer le stockage d'une énorme quantité de donnée sur une surface aussi réduite. Afin de préserver leur intégrité, veuillez observer les règles suivantes lorsque vous amnipulez des disques Zip :
  - Ne touchez jamais la surface magnétique à l'intérieur du disque.
  - N'utilisez pas et ne rangez pas vos disques Zip dans des endroits sales ou pousiiéreux.
  - Ne soumettez pas vos disques Zip à des températures extrêmes (par ex. aux rayons directs du soleil sur la page arrière d'un véhicle). La température de stockage recommandée est comprise entre : 10 et 50° C.
  - N'exposez pas vos disques Zip à des champs magnétiques élevés, comme ceux générés par les haut-parleurs.
- L'étiquette d'identification doit être bien collée sur le disque. Si l'étiquette se décolle alors que le disque est dans le lecteur, il sera difficile de le ressortir.
- Rangez le disque dans son boîtier après usage.

A propos du copyright

La loi interdit l'enregistrement non autorisé, la représentation en public, la diffusion, la vente ou la distribution etc. d'une œuvre (enregistrement sur CD, enregistrement vidéo, émission, etc.) dont les droits appartiennent à une tierce personne.

Roland n'est aucunement réponsable des infractions que vous pourriez commettre en utilisant le VS-840.

< A propos du SCMS >
"SCMS" signifie "Serial Copy Management System " Il s'agit d'une fonction protégeant les droits d'auteur en interdisant l'enregistrement via une connexion numérique sur plus de deux générations. L'établissement d'une connexion numérique entre deux appareils implémente cette fonction, des données SCMS sont alors enregistrées avec les données audio, ce qui empêche un nouvel enregistrement via une connexion numérique

Dégagement de responsabilité

Roland ne pourra être tenu responsable de tout "dommage direct", "dommage consécutif" ou "tout autre dommage" pouvant résulter de l'usage du VS-840. Ces dommages peuvent inclure, sans s'y limiter, les événements suivants, pouvant survenir lors de l'utilisation du VS-840 :

Toute perte de profit
La perte irrémédiable de données ou de musique
L'impossibilité de continuer à utiliser le VS-840 lui-même ou un appareil connecté

Précautions supplémentaires

- N'oubliez pas que le contenu de la mémoire peut être irrémédiablement perdu suite à un dysfonctionnement, ou à un fonctionnement incorrect de l'appareil. Pour réduire le risque de perdre des données importantes, nous vous recommandons d'effectuer périodiquement un archivage des données importantes qui sont conservées dans la mémoire de l'appareil ou sur un disque Zip.

- Il est malheureusement impossible de retrouver le contenu d'un disque Zip endommagé. Roland Corporation décline toute responsabilité en ce qui concerne une telle perte de données.

- Apportez un minimum de précautions aux manipulations des touches, potentiomètres et autres contrôles, ainsi qu'aux prises et connecteurs. Des manipulations brusques peuvent entraîner des dysfonctionnements.

- Ne jamais cogner ou appuyer trop fortement sur l'afficheur.

- Lors du branchement ou débranchement des câbles, saisissez-les par la prise elle-même, ne tirez jamais sur le câble. Vous éviterez ainsi de provoquer des courts-circuits ou d'endommager les éléments internes du câble.

- Une faible chaleur se dégage de l'appareil pendant son fonctionnement normal.

- Afin d'éviter de gêner vos voisins, essayez d'utiliser votre appareil à un volume raisonnable. Préférez l'utilisation d'un casque, ce qui vous isolera de votre entourage (surtout aux heures avancées de la nuit)

- Lorsque vous devez transporter l'appareil, emballez-le, si possible, dans son carton (avec rembourrage) d'origine. Sinon, utilisez un emballage équivalent.

Chapitre 1. Présentation du VS-840

Fonctions principales

Workstation audio numérique

◆ Traitements 100% numériques

Le VS-840 renferme un enregistreur numérique sur disque, une console numérique et des effets numériques. En reliant un DAT ou un MiniDisc à la sortie DIGITAL OUT, vous pouvez effectuer tous les traitements dans le domaine numérique - de l'édition aux prémixages, des effets au mixage - ce qui permet decréer des masters de grande qualité.

◆ Pistes virtuelles

La section Enregistreur numérique du VS-840 possède huit pistes, et permet l'enregistrement simultané sur quatre pistes au maximum, ainsi que la lecture simultanée de huit pistes. Chaque piste dispose de surcroît de huit pistes virtuelles ("V-Tracks"), ce qui permet d'enregistrer un maximum de 64 pistes. Vous pouvez ainsi garder plusieurs prises de solos de guitares, de voix ou de chœurs.

◆ Effets numériques incorporés

Le VS-840 est équipé d'un multieffet numérique, offrant des effets de haute qualité tout à fait comparables à ceux générés par des appareils autonomes. Vous pouvez ainsi obtenir un résultat de haut niveau sans avoir à brancher de périphériques externes. La gamme d'effets est très variée : des effets multiples de type "guitare", "voix" ou "claviers" aux effets de spatialisation comme les réverbes ou les délais. Que vous recherchiez à créer des sons ou à simuler un environnement sonore, vous êtes sûr de trouver le bon effet dans toutes les situations.

◆ Fonctions d'édition

Des fonctions d'édition impensables sur des enregistreurs multipistes à bande sont à votre disposition : Copy (copier), Move (déplacer), Erase (effacer). Vous pouvez par exemple répéter plusieurs fois un motif rythmique de quatre mesures, ou utiliser le même refrain au début et à la fin d'un morceau.

◆ Édition non-destructive

Le VS-840 autorise l'édition non-destructive - fonction possible uniquement sur des enregistreurs travaillant sur disque dur. Les opérations d'édition et d'enregistrement peuvent être annulées (fonction Undo/Redo).

◆ Mémorisation des réglages de la console

À l'intérieur de chaque morceau, vous pouvez enregistrer jusqu'à 8 séries de réglages de console, sous forme de "Scènes". En cours de mixage, celles-ci vous permettent de rappeler différents états antérieurs des paramètres, afin d'ajuster la balance ou de comparer différents réglages d'effets.

◆ Accès rapide aux points de Localisation

Vous pouvez mémoriser jusqu'à 8 adresses (ou points de Localisation) pour chaque morceau, accessibles par l'intermédiaire des touches Locator. En y mémorisant des points précis, tels que la fin de l'intro ou le début d'un break, vous pourrez par la suite accéder instantanément au point désiré, sans devoir passer par la touche avance ou retour rapide.

Par ailleurs, vous pouvez repérer jusqu'à 1000 points dans chaque morceau, avec un marqueur (Mark Point). Il peut se révéler utile de marquer des endroits tels que le début d'une mesure, ou tout autre endroit que vous pourriez souhaiter, à un moment ou à un autre, entendre de façon répétitive.

Exploitation facile

Le VS-840 est facile d'emploi : son exploitation est calquée sur celle d'un magnétophone multipiste analogique traditionnel. Il possède un écran LCD de bonnes dimensions, vous permettant de visualiser d'un seul coup beaucoup d'informations. En particulier, les positions des vumètres, des panoramiques et des faders ainsi que les éventuelles préparations de pistes en enregistrement apparaissent sous forme graphique, pour vous faciliter les choses.

Fonction EZ ROUTING

En français : assignation simplifiée. Les réglages d'enregistrement et les connexions internes concernant les enregistrements en ping-pong et le mixage peuvent s'effectuer de façon interactive. Dès vos premiers pas sur le VS-840, vous apprécierez les facilités apportées par l'enregistrement numérique.

Une connectique variée et abondante

Le VS-840 accepte en entrée jusqu'à quatre signaux analogiques. L'entrée INPUT 1 propose, en plus d'une entrée jack normale, une entrée à haute impédance permettant de brancher directement une guitare. Quant à l'entrée INPUT 3/4, elle s'effectue, selon vos désirs, soit sur deux jacks, soit sur une paire de prises cinch. Les sensibilités d'entrée peuvent être ajustées dans une large gamme de valeurs du niveau ligne pro (+4 dBm) au niveau micro (-50 dBm). En sortie, on trouve des cinch stéréo pour les généraux (MASTER OUT), pour les circuits stéréo d'écoute (MON) et pour les deux départs auxiliaires (AUX).

Le VS-840 possède également un connecteur numérique optique et un coaxial en sortie, ce qui permet d'enregistrer directement des signaux numériques sur un enregistreur DAT ou MiniDisc, par exemple.

Disques pouvant être utilisés sur le VS-840 (Zip)

Le VS-840 utilise, en enregistrement comme en lecture, des disques Zip. Ce support sert généralement comme support de stockage de masse pour des données informatiques : vous en trouverez chez tous les revendeurs informatiques.

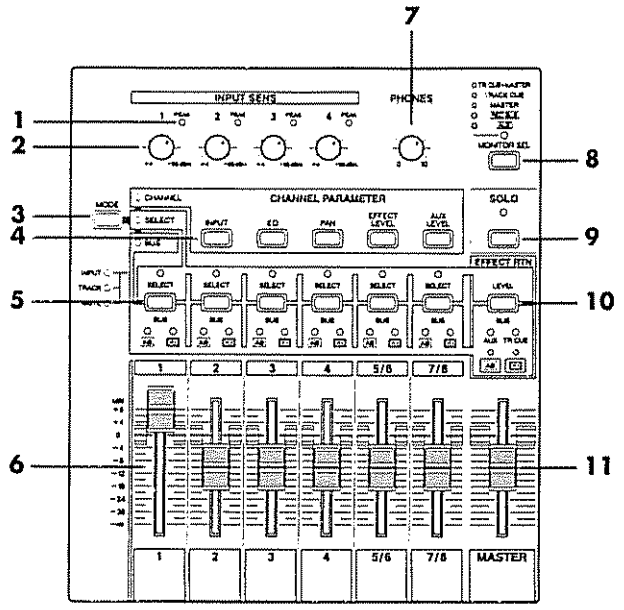
Formatage du disque

Un disque que vous venez d'acheter en magasin ou un disque déjà utilisé par un ordinateur ne peut être utilisé tel quel sur le VS-840. En effet, le type de formatage effectué par un ordinateur est différent de celui nécessité par le VS-840. Par conséquent, pour pouvoir utiliser de tels disques sur le VS-840, il faut d'abord les formater. Pour plus de détails, veuillez vous référer à "Initialisation d'un disque", page 25.

* *Un disque Zip sur lequel se trouvent des données créees sur un VS-840 ne doit être inséré dans aucun autre appareil qu'un VS-840.*

Chapitre 2. Panneaux avant et arrière

Section Console



1. Indicateurs PEAK

Ils permettent d'éviter l'apparition de toute distorsion du signal sur les prises d'entrée 1 à 4. Ces témoins de crête s'allument dès que le niveau du signal se trouve 6 dB sous le niveau d'écrêtage effectif. Ajustez la sensibilité d'entrée afin qu'ils ne s'allument pas.

2. Potentiomètres INPUT SENS (sensibilité d'entrée)

Ces potentiomètres permettent de régler la sensibilité des jacks d'entrée INPUT 1 à 4. À fond à droite, l'entrée travaille au niveau micro (-50 dBm) ; à fond à gauche, au niveau ligne (+4 dBm).

3. Touche MODE

Cette touche permet de sélectionner la fonction des touches [SELECT] et [EFFECT RTN]. Le témoin correspondant au mode choisi s'allumera.

Mode CHANNEL :

Choisissez ce mode si vous désirez modifier les paramètres de la voie. Les touches [SELECT] serviront alors à sélectionner la voie et [EFFECT RTN] permettra d'accéder à la page de réglage des niveaux de retours effets et de leur balance.

Mode SELECT :

Choisissez ce mode si vous désirez changer de voie d'entrée. [SELECT] sélectionnera des voies d'entrée. La touche [EFFECT RTN] permettra d'accéder à la page de réglage des niveaux de retours effets et de leur balance.

Mode BUS :

Choisissez ce mode si vous désirez changer la destination de sortie du bus REC (bus d'enregistrement). Les touches [SELECT] serviront à sélectionner le bus REC. La touche [EFFECT RETURN] fonctionnera comme touche de sélection du bus REC /AUX /TRACK CUE.

4. Touches CHANNEL PARAMETER

[INPUT] :

Appuyez sur cette touche si vous désirez modifier la source d'entrée (INPUT 1, 2, 3 ou 4) de chaque voie.

[EQ] :

Appuyez sur cette touche si vous désirez procéder à des égalisations sur l'une des voies.

[PAN] :

Appuyez sur cette touche si vous désirez modifier la position d'une voie dans l'image stéréo. Pour une voie stéréo, il s'agira de la balance gauche/droite.

[EFFECT LEVEL] :

Appuyez sur cette touche si vous désirez ajuster le niveau du signal prélevé sur une des voies pour être envoyé sur le bus EFFECT (SEND LEVEL).

[AUX LEVEL] :

Appuyez sur cette touche si vous désirez ajuster le niveau du signal prélevé sur une des voies pour être envoyé sur le bus AUX (SEND LEVEL).

5. Touches SELECT

La fonction de ces touches varie selon le mode sélectionné par la touche [MODE]. Si vous avez utilisé la touche [SOLO] pour sélectionner la fonction [SOLO], ces touches serviront à sélectionner les voies.

Mode CHANNEL sélectionné via [MODE]

Les touches SELECT servent de touches de sélection de voies, permettant d'appeler la voie dont vous désirez modifier des paramètres. Les six touches [SELECT] correspondent respectivement aux voies 1, 2, 3, 4, 5/6 et 7/8.

Mode SELECT sélectionné via [MODE]

Les touches SELECT permettent de sélectionner l'entrée de chaque voie. L'état en cours est indiqué par les témoins SELECT situés à côté de la touche.

INPUT (orange)

C'est la source d'entrée assignée à chaque voie (INPUT 1, 2, 3, 4) qui est sélectionnée.

TRACK (vert)

C'est la lecture de la piste correspondant à chaque voie qui est sélectionnée.

MUTE (éteint)

La voie est coupée (aucun son en entrée).

Mode BUS sélectionné via [MODE]

Les touches SELECT servent à sélectionner le bus de sortie d'enregistrement (bus REC).
Si vous sélectionnez le bus REC A/B, le témoin BUS AB s'allume. Si vous sélectionnez le bus REC C/D, c'est le témoin BUS CD qui s'allume. Il est également posible de sélectionner les deux.

6. Faders de voie

Ces faders servent à ajuster le niveau de chaque voie dans le mixage stéréo. Les faders 1 à 4 sont mono, les faders 5/6 et 7/8 sont stéréo.

7. Potentiomètre PHONES

Ce potentiomètre permet d'ajuster le niveau d'écoute casque.

8. Touche MONITOR SEL (Monitor Select)

Cette touche permet de sélectionner le signal sortant sur les prises MON/AUX. Le signal sélectionné est visualisé par l'indicateur de la touche. Pour sélectionner REC BUS ou AUX, maintenez enfoncée la touche [SHIFT], puis appuyez sur [MONITOR SEL].

TR CUE + MASTER (orange)
Les signaux du bus TRACK CUE et des généraux seront mélangés sur la sortie MON/AUX.

TRACK CUE (vert)
C'est le signal du bus TRACK CUE qui sera disponible en sortie MON/AUX.

MASTER (rouge)
C'est le signal du bus des généraux qui sera disponible en sortie MON/AUX.

REC BUS (rouge clignotant)
C'est le signal du bus d'enregistrement (REC) qui sera disponible en sortie MON/AUX.

AUX (vert clignotant)
C'est le signal du bus AUX qui sera disponible en sortie MON/AUX. Sélectionnez cette position si vous désirez utiliser des effets externes.

9. Touche SOLO

Appuyez sur cette touche si vous désirez utiliser la fonction Solo afin de n'écouter que la voie de votre choix. Tant que la fonction Solo est activée, l'indicateur de la touche reste allumé.

10. Touche EFFECT RETURN (retour effet)

La fonction de cette touche varie selon le mode sélectionné par la touche [MODE].

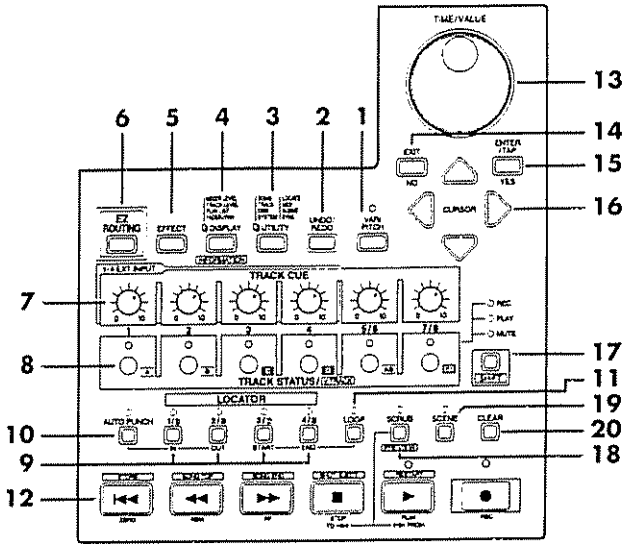
Mode BUS sélectionné via [MODE]
La touche sélectionnera le bus auquel la sortie du multieffet interne sera connectée.

Si un autre mode que BUS est sélectionné via [MODE]
La touche [EFFECT RTN] permettra d'accéder à la page de réglage Effect Return/Balance.

11. Fader MASTER

Ce fader sert à régler le niveau de sortie général.

Section Enregistreur



1. Touche VARI PITCH

Cette touche sert à modifier la vitesse de lecture - donc la hauteur du son lu.

2. Touche UNDO/REDO

Sert à annuler un enregistrement, mais aussi, lors d'opérations d'édition, à revenir à l'état précédant la dernière manipulation effectuée. Si vous appuyez de nouveau sur cette touche, vous annulez l'annulation.

3. Touche UTILITY

Cette touche sert à accéder à la gestion des données de morceau, effectuer des opérations d'édition sur les pistes, aux utilitaires disque ou à modifier les réglages relatifs au système.

4. Touche DISPLAY

Cette touche sert à modifier l'affichage apparaissant dans l'écran en mode Play. En appuyant sur cette touche alors que des pages telles que EZ ROUTING, EFFECT ou UTILITY sont affichées, vous reviendrez à l'écran du mode Play.

5. Touche EFFECT

Cette touche sert à modifier les assignations, les connexions ou les paramètres des effets internes.

6. Touche EZ ROUTING (Easy Routing)

Cette touche sert à activer la fonction Easy Routing (assignation simplifiée).

7. Potentiomètre TRACK CUE

Ce potentiomètre permet d'ajuster le niveau de chaque piste alors que vous écoutez la piste en lecture. Le son réglé ici est envoyé vers le bus TRACK CUE, puis sort sur les prises TRACK CUE à condition que [MONITOR SEL] soit sur la position TRACK CUE, ou bien sur les prises MONITOR si c'est la position TR CUE + MASTER qui a été sélectionnée. Cet ajustement de niveaux n'a aucune conséquence sur le niveau d'enregistrement des pistes en cours d'enregistrement.

8. Touche TRACK STATUS/V.TRACK

Ces touches permettent de sélectionner les pistes en enregistrement/lecture. Le numéro apparaissant au-dessus de chacune d'elle correspond au numéro de la piste. L'état de chaque piste est indiqué par le témoin de la touche.

PLAY (vert)

Le son enregistré sur la piste est lu. Si rien n'a été enregistré sur la piste, elle ne passera pas en mode PLAY.

REC (rouge)

La piste sera enregistrée. Vous pouvez enregistrer 4 pistes simultanément au maximum. Par conséquent, si vous activez le mode REC sur les pistes 5/6 et 7/8, il sera impossible de l'activer sur les pistes 1 à 4.

MUTE (éteint)

La piste sera coupée (elle ne produira aucun son).

9. Touche LOCATOR

Cette touche sert à activer la fonction Locate. Si le témoin SCENE est allumé, cette touche sert aussi à enregistrer et à rappeler des Scènes (jeux de réglages de la console)

10. Touche AUTO PUNCH

Cette touche sert à activer la fonction de Punch In/Out automatique. La touche de Localisation 1 représentera le point de Punch-in (entrée d'enregistrement), et la touche de Localisation 2 représentera le point de Punch-out (sortie d'enregistrement). Si ces points n'ont pas été spécifiés au préalable, le témoin ne s'allumera pas.

11. Touche LOOP

Cette touche sert à activer la fonction Loop (boucle). La touche de Localisation 3 représentera le point de départ de la boucle, et la touche de Localisation 4 représentera son point de fin. Si ces points n'ont pas été spécifiés au préalable, le témoin ne s'allumera pas.

12. Touches de transport de bande

Ces touches servent à faire fonctionner la section Enregistreur.

[ZERO] :

Fait revenir la section Transport de l'endroit actuel au point "00:00:00:00:00" (retour à zéro).

[REW] :

En maintenant cette touche enfoncée, vous remonterez vers le début du morceau. Elle correspond au "retour rapide" d'un magnétophone conventionnel.

[FF] :

En maintenant cette touche enfoncée, vous irez vers la fin du morceau. Elle correspond à l'"avance rapide" d'un magnétophone traditionnel.

[STOP] :

Cette touche arrête l'enregistrement ou la lecture.

[PLAY] :

Cette touche déclenche la lecture ou l'enregistrement depuis l'endroit où vous vous trouvez.

[REC] :

Cette touche sert à lancer l'enregistrement d'un morceau.

13. Molette TIME/VALUE

Habituellement, cette molette sert à modifier la valeur temporelle. Lorsque le curseur se trouve sur un Marqueur, cette molette permet de se déplacer d'un Marqueur à l'autre. Et si vous êtes en cours de modification d'un réglage, elle sert à modifier la valeur du paramètre.

14 Touche EXIT, NO

Cette touche sert à revenir à la page précédente ou à annuler une opération.

15. Touche ENTER/TAP, YES

Cette touche sert à valider une sélection ou une valeur que vous venez d'entrer. Si le curseur se trouve sur un Marqueur, cette touche sert à assigner ce point de Marqueur.

16. Touches Curseur

Ces touches servent à déplacer le curseur.

17. Touche SHIFT

Cette touche est utilisée conjointement avec d'autres touches et permet d'accéder à d'autres fonctions. Pour plus de détails, veuillez vous référer au chapitre "Combinaisons de touches spéciales", page 167.

18. Touche SCRUB

Cette touche sert lorsque vous désirez utiliser la fonction Scrub/Preview afin de lire une zone spécifique autour du point où vous vous trouvez.

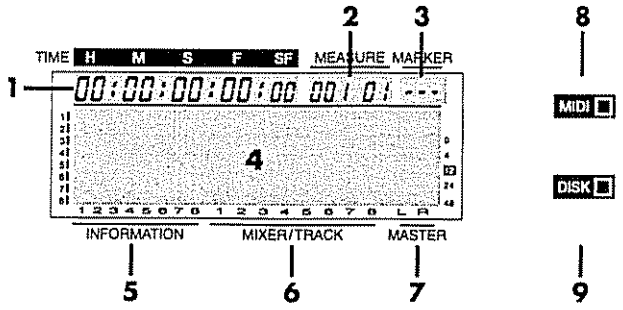
19. Touche SCENE

Cette touche sert à mémoriser ou à rappeler des Scènes (snapshots, "instantanés" des réglages de la console).

20. Touche CLEAR

Cette touche permet d'effacer un point de Localisation ou de remettre à zéro un réglage. Si le curseur se trouve sur un Marqueur, appuyer simultanément sur cette touche sur [SHIFT] effacera ce Marqueur.

Section Affichage



1. TIME
Indique la position temporelle (heure) actuelle dans le morceau.

2. MEASURE
Indique le numéro de mesure et de temps correspondant à l'emplacement où l'on se trouve dans le morceau. Les chiffres de gauche correspondent au numéro de mesure, ceux de droite au nombre de temps dans cette mesure. Si l'endroit où vous vous êtes arrêté ne tombe pas précisément sur un temps, un "-" apparaîtra à droite du nombre de temps.

3. MARKER
Indique le numéro du Marqueur correspondant à l'emplacement où l'on se trouve dans le morceau. Si aucun Marqueur n'a été assigné à cette adresse temporelle précise, c'est le numéro du dernier Marqueur situé avant cet endroit qui sera affiché.
Si vous spécifiez une adresse temporelle antérieure au Marqueur "000", ou si aucun Marqueur n'a été enregistré, cet indicateur affichera "—".

4. Afficheur
Vous retrouverez ici, sous forme graphique, les réglages et les diverses informations correspondant aux différents écrans de menus et de réglage de paramètres apparaissant dans l'afficheur.

* *Pour plus de détails concernant le contenu de l'afficheur, veuillez vous référer à "Passer d'un écran à un autre (Afficheur)", page 111.*

5. INFORMATION
Indique, en mode Play, les pages correspondant aux pistes virtuelles ou aux informations de Morceau.

6. MIXER/TRACK
En mode Play, les niveaux de la console et des pistes apparaissent graphiquement ici.

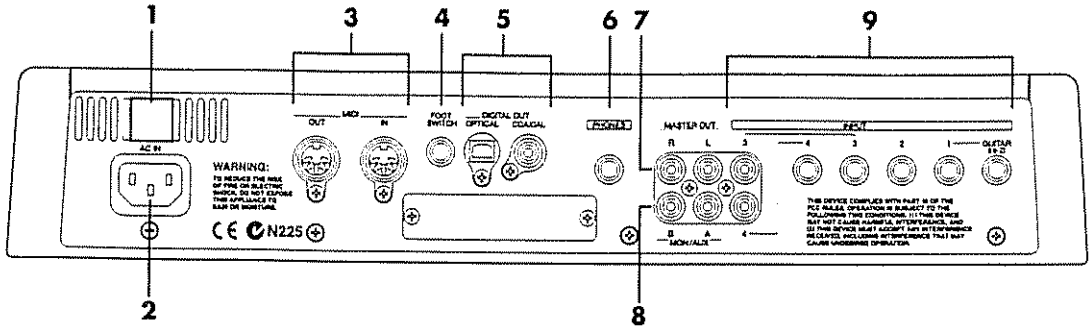
7. MASTER
En mode Play, le niveau du signal correspondant aux généraux (après le fader MASTER) apparait ici graphiquement

8. Indicateur MIDI
Cet indicateur s'allume lors de la réception de messages de Canaux MIDI ou de messages Système Exclusif.

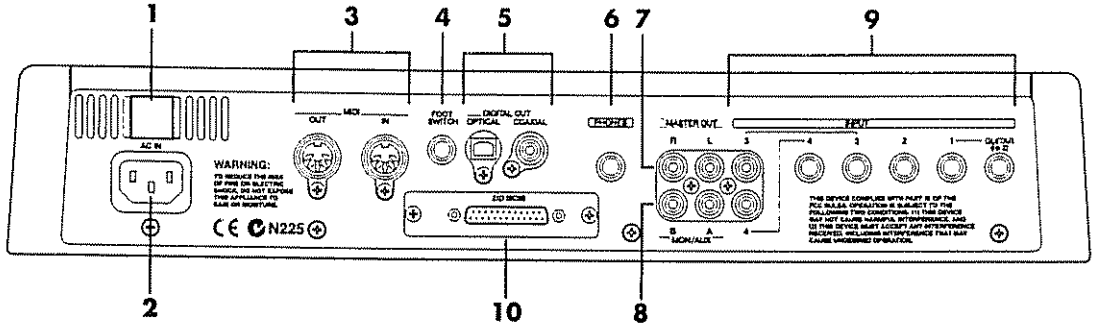
9. Indicateur DISK
Cet indicateur s'allume lors de chaque accès disque.

Panneau arrière

<VS-840>



<VS-840S>



1. Interrupteur POWER

Permet d'allumer ou d'éteindre le VS-840.

2. AC IN (embase secteur)

Branchez ici le câble secteur fourni.

3. Prises MIDI (IN, OUT)

Branchez ici les appareils MIDI externes (contrôleurs MIDI, séquenceurs MIDI, etc.).

IN :

Cette prise reçoit les messages MIDI. Reliez-là à la prise MIDI OUT de votre appareil MIDI externe.

OUT :

Cette prise émet les messages MIDI. Reliez-là à la prise MIDI IN de votre appareil MIDI externe.

4. Prise FOOT SWITCH

Vous pouvez brancher ici une pédale optionnelle de type Footswitch afin de contrôler les fonctions de l'enregistreur, entrer des Marqueurs, etc. Avec les réglages d'usine de l'appareil, la pédale de type Footswitch lance ou suspend la lecture de la partie Enregistreur. Pour modifier cette fonction, veuillez vous référer à "Utilisation d'une pédale pour les fonctions Play/Stop", page 94.

5. Connecteurs DIGITAL OUT

Le VS-840 propose deux types de connecteurs numériques de sortie : COAXIAL, de type coaxial (compatible avec les formats S/PDIF et EIAJ CP-1201), et OPTICAL, de type optique. Ces connecteurs permettent de récupérer, sous forme numérique, le signal stéréophonique correspondant aux généraux - celui qui est disponible, sous forme analogique, aux sorties MASTER OUT.

* *Le connecteur DIGITAL ne peut pas traiter de signaux analogiques, que ce soit en entrée ou en sortie.*

6. Prise Casque PHONES

Cette prise sert à relier un casque (de type PH-120 par exemple), vendu séparément. Si vous avez sélectionné AUX via la touche [MONITOR SEL], la prise casque délivre un signal identique à celui des généraux MASTER OUT. Si cette sélection n'est pas AUX, la prise casque délivre le même signal que celui présent sur les prises MON/AUX.

7. Prises MASTER OUT (L, R)

Ces prises de sortie, de type cinch, délivrent le signal des généraux sous forme analogique.

8. Prises MON/AUX (Monitor/AUX) (A,B)

Ces prises de sortie, de type cinch, délivrent sous forme analogique le signal sélectionné via la touche [MONITOR SEL]. En réglant [MONITOR SEL] sur AUX, ces prises peuvent servir comme départs effet, pour utiliser des multieffets externes.

9. Prises INPUT (1 à 4)

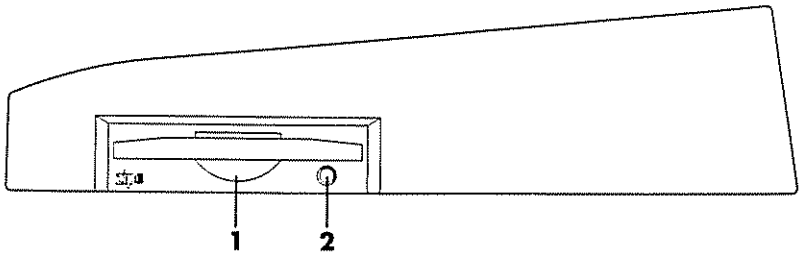
Toutes ces entrées sont de type standard INPUT 1 possède également une entrée jack Haute Impédance, afin de connecter en direct une guitare, par exemple - quant à INPUT3/4, ses deux jacks d'entrée sont doublés par des cinch. Si plusieurs connecteurs sont reliés à une même entrée, c'est toujours le jack standard qui a la priorité. La sensibilité d'entrée peut être ajustée via les potentiomètres INPUT SENS.

(VS-840S seulement)

10. Connecteur SCSI

Connecteur SCSI de type D-Sub 25 broches.

Lecteur de disque ZIP



1. Lecteur de disque Zip

C'est ici qu'il faut insérer un disque au format Zip pour sauvegarder ou lire des données de morceaux.

* *Mise en veille automatique*

Lorsqu'aucune opération d'écriture ou de lecture de données n'a été effectuée sur le disque Zip depuis un certain temps, le lecteur réduit automatiquement la vitesse de rotation du disque afin de réduire la consommation d'énergie et d'augmenter la durée de vie du disque. Cette opération s'appelle mise en veille automatique.

Lorsque vous utilisez un lecteur Zip avec le VS-840, au bout de 30 minutes sans lecture/écriture sur le disque Zip, la vitesse de rotation du disque diminue automatiquement. Si vous commencez à enregistrer dans ces conditions, il est possible que le début de votre enregistrement ne s'effectue pas normalement, à cause du laps de temps nécessaire pour que le disque Zip retrouve sa vitesse de rotation nominale. Pour éviter ce type de problème, appuyez sur la touche [STOP] avant d'enregistrer : le disque retrouve ainsi sa vitesse de rotation nominale

2. Touche d'éjection/

Témoin d'accès disque du lecteur Zip

Cette touche sert à éjecter le disque Zip du lecteur. Il est impossible d'éjecter un disque Zip du lecteur si l'appareil n'est pas sous tension.

Lorsque le lecteur Zip est en cours de fonctionnement, le témoin s'allume en vert.

* *S'il s'avère nécessaire de retirer un disque Zip après extinction du VS-840, il faut remettre l'appareil sous tension et appuyer sur la touche d'éjection. Toute tentative d'éjection forcée du disque Zip entraînera la détérioration du lecteur et/ou du disque lui-même !*

Chapitre 3. Avant de commencer (terminologie du VS-840)

Ce chapitre explique les concepts de base, la structure interne et les principes de base qu'il est nécessaire de connaître afin de pouvoir exploiter le VS-840. Veuillez lire ce chapitre afin de mieux comprendre le VS-840

Sources, pistes et voies

Sur le VS-840, la section Enregistreur et la section Console utilisent les termes "sources", "pistes" et "voies". Ces termes peuvent paraître très proches : autant les expliquer afin d'éviter toute confusion.

Source :

Signal présent sur une entrée de la section Console ou déjà enregistré dans la section Enregistreur. Sur le VS-840, ce terme s'applique particulièrement aux signaux arrivant sur les prises d'entrée analogiques.

Piste :

Ce terme désigne les groupes de signaux présents en entrée ou en sortie de la section Enregistreur, qui comporte huit pistes. Les pistes 1 à 4 sont monophoniques, les 5/6 et 7/8 sont stéréophoniques. Le terme "piste" sert aussi à indiquer l'endroit, dans un morceau, où des données audio sont enregistrées. Vous pouvez ainsi enregistrer jusqu'à 64 pistes dans chaque morceau.

Voie :

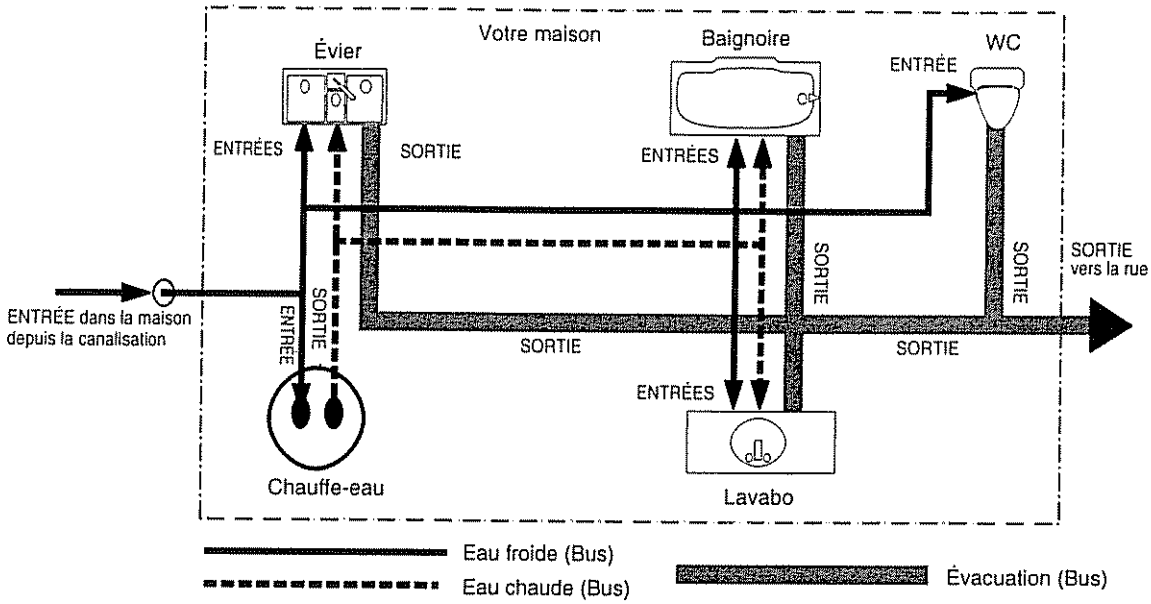
Ce terme désigne les groupes de signaux présents en entrée ou en sortie de la section Console, qui comporte huit voies. Les voies 1 à 4 sont monophoniques, les 5/6 et 7/8 sont stéréophoniques.

Tout effectuer dans le domaine numérique (Station de travail audionumérique)

Le VS-840 est un enregistreur numérique multipiste sur disque : il réunit en un seul appareil un enregistreur numérique sur disque et une console numérique. Le VS-840 possède les mêmes fonctions de base que les magnétophones multipistes analogiques conventionnels, comme par exemple l'enregistrement simultané de plusieurs pistes ou la synchronisation avec des appareils MIDI externes. De plus, il offre des fonctions exclusives aux enregistreurs numériques, comme par exemple le transfert de données audio avec perte minimale de qualité sonore ou des procédures d'édition non-destructives, ce qui est toujours pratique dans le cadre de productions musicales. Il propose de surcroît un multi-effet incorporé de haute qualité, muni d'une gamme complète de traitements sonores allant des réverbérations aux chorus en passant par un limiteur, un enhancer, un simulateur de préampli et de haut-parleur mettant en œuvre la technologie COSM, rendue célèbre par le Système V-Guitar VG-8 Roland. Autrement dit, vous pouvez gérer avec un simple VS-840 toute la procédure de travail en studio, de l'enregistrement à l'overdub et au mixage.

Chemin du signal (bus)

Sur le VS-840, les signaux empruntent des bus. Les bus sont des "lignes partagées par lesquelles passent plusieurs signaux, assignés à diverses pistes ou voies" Il est plus facile de saisir ce concept si on utilise l'analogie des tuyaux d'une installation de plomberie domestique :



Dans notre exemple, l'eau fournie à votre domicile par la Compagnie des Eaux arrive en divers points de la maison (cuisine, salle de bains, toilettes, etc.). L'eau est collectée après utilisation en ces divers points, puis évacuée.
Considérons que le VS-840 est une maison, que l'eau fournie par la Compagnie des Eaux correspond aux signaux issus d'un micro ou d'une guitare électrique. Certaines de ces entrées sont envoyées directement sur des pistes pour y être enregistrées telles quelles. D'autres partent vers des effets, où on leur ajoute de la réverbe ou du chorus avant de les faire ressortir.
Le principe de base, avec le VS-840, est de toujours se demander : "D'où vient-il?" et "Où va-t-il ?". C'est en définissant de la sorte, pour chaque signal, un point de départ et une destination que vous déterminerez quels signaux d'entrée seront enregistrés, sur quelle piste, ou envoyés vers tel effet, et où ils arriveront ensuite.

À propos des morceaux (Songs)

Le VS-840 permet d'enregistrer vos créations musicales sur plusieurs pistes. Cet ensemble de pistes s'appelle un "Song" - en français, morceau. Vous pouvez enregistrer 64 pistes dans un seul morceau, et créer un maximum de 200 morceaux sur un même disque.
Les données d'un morceaux (Data Song) incluent les types de données suivants :

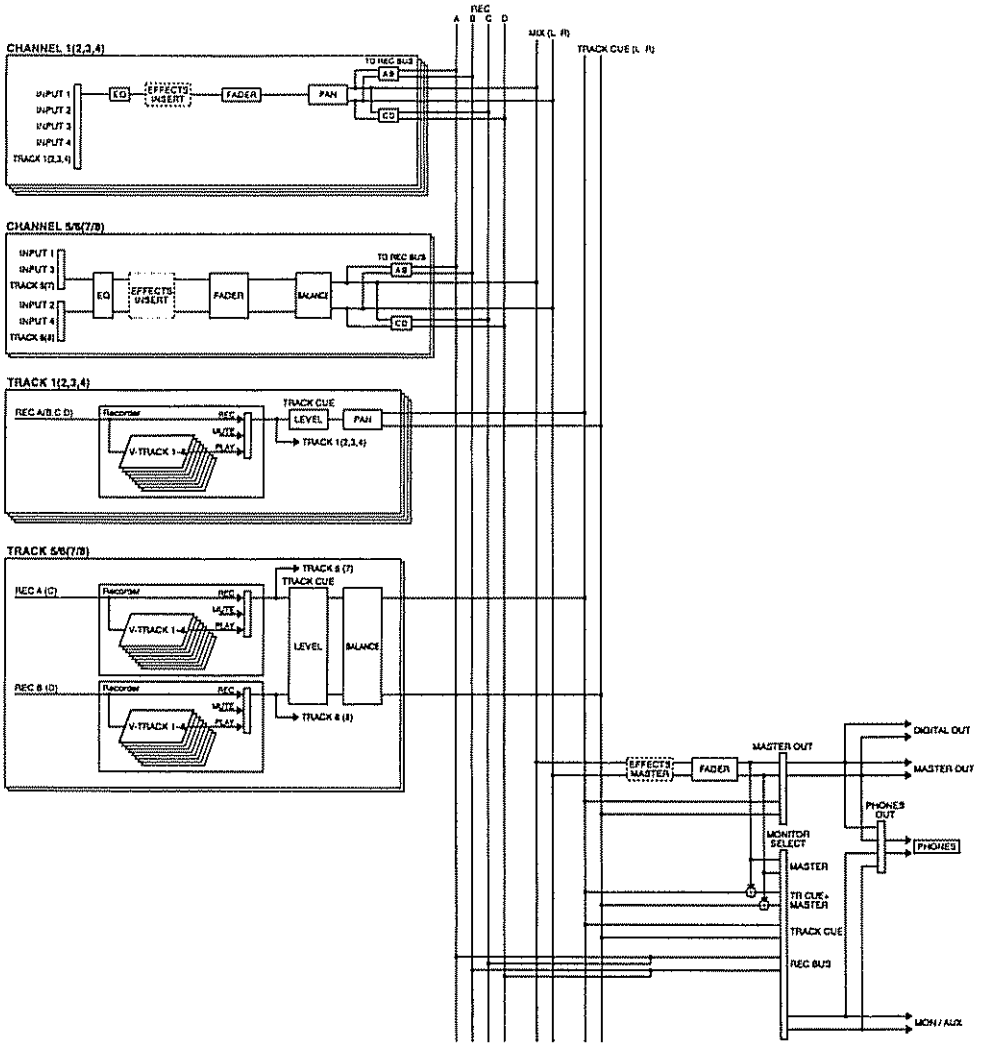
- Données audionumériques correspondant à toutes les pistes virtuelles
- Signaux d'horloge MIDI de la piste de synchro (Sync Track)
- Points spécifiques au morceau (Marqueurs, de Localisation, de boucle, points de Punch-in/Punch-out)
- Mémoires de Scènes (réglages de la console)
- Réglage du Vari-Pitch
- Réglages système (système, MIDI, disque, synchro, Scènes)
- Réglages des effets

Section Console

Comment la console est organisée

Vous pouvez procéder à des réglages dans la console numérique afin de spécifier l'état des diverses entrées/sorties de la section Enregistreur.
En ce qui concerne les entrées, les 4 prises permettent de recueillir autant de signaux analogiques. Chaque entrée INPUT 1 à 4 correspondante est pourvue d'un potentiomètre de réglage de sensibilité d'entrée INPUT SENS et d'un indicateur d'écrêtage PEAK.
En ce qui concerne les sorties, vous disposez de deux prises MASTER OUT (généraux stéréo) et de deux prises MON/AUX, ainsi que de connecteurs numériques DIGITAL OUT, de types optique et coaxial, transmettant un signal identique à celui présent sur les prises MASTER OUT.
Vous pouvez spécifier à votre guise quelle entrée sera enregistrée sur quelle piste, et sur quelle prise de sortie le signal apparaîtra.

Le synoptique ci-dessous indique les relations entre console et enregistreur. Pour plus de détails, veuillez vous référer au "Schéma de Principe", page 177.



Entrée

Les voies 1 à 4 sont monophoniques, tandis que les voies 5/6 et 7/8 sont stéréophoniques. En ce qui concerne l'entrée de chacune de ces voies, vous pouvez spécifier soit une prise INPUT, soit le signal lu sur une piste. Les touches [SELECT] et [INPUT] de la section Console permettent de spécifier facilement quel signal ira vers quelle voie d'entrée.

Égaliseur

Chaque voie est pourvue d'un égaliseur à 3 bandes : graves et aigus sont de type à plateau, médium est de type semi-paramétrique. L'égaliseur peut être désactivé si vous n'en avez pas besoin.

Sortie

La sortie de chaque voie est envoyée aux bus d'enregistrement (REC bus) A à D, puis enregistrée sur les pistes 1 à 8 de l'enregistreur. Il est impossible d'enregistrer un signal sur une piste tant qu'on ne l'a pas au préalable envoyé sur un bus d'enregistrement. Les touches [SELECT] de la section Console et les touches TRACK STATUS/V TRACK de la section Enregistreur permettent respectivement de spécifier sur quel bus d'enregistrement le signal sera envoyé, et sur quelle piste il sera enregistré. Par ailleurs, la sortie de chaque voie est connectée au bus de mixage (MIX bus) et, avec les réglages d'usine, sortira sur les prises MASTER OUT.

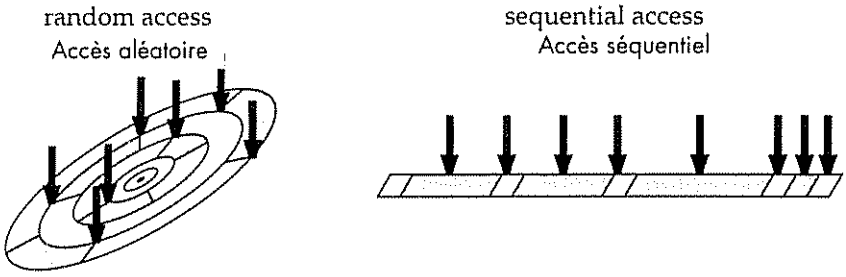
Enregistrer l'état actuel de la console (Scène)

Vous pouvez mémoriser, dans chacun de vos morceaux, jusqu'à 8 états de la console (valeurs de ses différents réglages). Cette série de valeurs mémorisées prend le nom de "Scène" : il suffit d'appuyer sur une touche pour rappeler tous les réglages de la console. Si, par exemple, au cours d'un mixage, vous désirez comparer différents équilibres, il suffit de mémoriser chacun d'entre eux sous forme d'une Scène.

Section Enregistreur

Différences avec un magnétophone multipiste à bande

À la différence d'un DAT, les enregistreurs numériques sur disque enregistrent les données audionumériques (autrement dit, les sons) sur un disque, comme les enregistreurs MiniDisc. La musique enregistrée sur ce disque peut être rappelée et relue instantanément, quelle que soit sa position sur le disque -ce qui se traduit par la différence de temps d'attente entre support DAT et support MiniDisc lorsque vous désirez retrouver le début d'un morceau enregistré ! Cette faculté d'accéder librement aux données, quelle que soit leur position sur le support d'enregistrement, s'appelle "accès aléatoire". Par opposition, lorsque l'on doit accéder aux données dans l'ordre de la séquence des morceaux sur la bande, on parle "d'accès séquentiel".

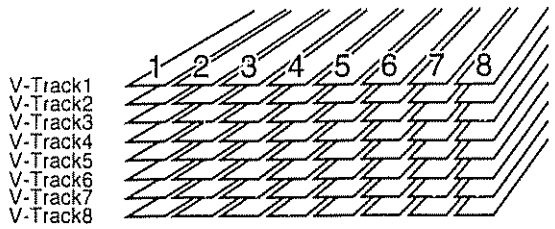


Nombre de pistes en enregistrement/lecture simultané

La section Enregistreur du VS-840 possède huit pistes en enregistrement/lecture, parmi lesquelles quatre peuvent être enregistrées simultanément.

Nombre de pistes virtuelles par piste (V-tracks)

Chaque piste consiste en fait en une série de huit pistes virtuelles, parmi lesquelles on sélectionne une piste en enregistrement ou en lecture. Autrement dit, vous pouvez enregistrer 64 pistes sur le VS-840 (8x8), et en sélectionner huit en lecture. Les pistes dissimulées dans chaque piste portent le nom de pistes virtuelles, ou V-tracks.



* *Pour garder une trace de ce que vous avez enregistré sur ces pistes virtuelles, il peut se révéler utile de photocopier la feuille de pistes virtuelles vierge figurant en annexe de ce mode d'emploi.*

Section Effets

Disposition des effets (Insert/Loop)

Sur le VS-840, les effets internes peuvent être disposés de deux façons différentes. La première (Insert) consiste à insérer cet effet entre l'égaliseur et le fader d'une voie, ou bien avant le fader Master ; la seconde (Loop) consiste à le brancher sur le bus EFFECT. Tout dépend du type d'effet utilisé : si vous choisissez un effet de type distorsion ou overdrive, conçu pour modifier globalement le son original et le remplacer, il convient d'insérer l'effet entre l'égaliseur et le fader. Si en revanche vous utilisez un effet tel qu'une réverbe ou un délai, prévu pour venir s'ajouter au son d'origine, il convient de relier l'effet au bus EFFECT.

Chapitre 4. Principes de base du VS-840

Ce chapitre décrit les principes de base du VS-840.

Avant de commencer

Mise sous tension

Une fois toutes les connexions correctement effectuées, mettez l'appareil sous tension en suivant la procédure ci-dessous.

* *Avant d'effectuer les connexions, réduisez les niveaux de tous vos appareils, et assurez-vous qu'ils sont hors tension. Si vous procédez à des connexions alors qu'ils sont sous tension, vous risquez d'endommager le lecteur, les haut-parleurs, etc...*

1. Mettez le VS-840 sous tension.

   Une fois l'appareil mis sous tension, il procède à la détection du lecteur, puis lit les données nécessaires à son fonctionnement. Autrement dit, un certain laps de temps s'écoulera avant qu'il ne soit réellement opérationnel.

   Une fois le VS-840 prêt à fonctionner, l'afficheur indique "[Pst]MIXER". Cette page écran fait apparaître les niveaux immédiatement à la suite de chaque fader de voie.

2. Mettez vos différents appareils audio sous tension, puis montez leur volume à des niveaux appropriés.

Insertion du disque

Insérez le disque dans le lecteur situé sur le côté de l'appareil. Dès qu'un disque est inséré, le VS-840 vérifie s'il est d'un type qu'il peut utiliser. Si c'est le cas, il lit sur ce disque les données qui lui sont nécessaires, puis passe en mode Play (affichage de l'écran normal).
Si le disque ne peut être utilisé par le VS-840 (par exemple, s'il n'a pas été initialisé sur un VS-840), l'affichage suivant apparaît :
"Non initialisé. Initialiser, OK ?"

Cet affichage indique que le disque inséré n'est pas utilisable tel quel par le VS-840, et il vous est demandé si vous désirez l'initialiser (synonyme de formater) tout de suite. Conformez-vous à la procédure suivante.

* *Si vous insérez un disque Zip qui a été utilisé sur un VS-880, l'afficheur indiquera : "VS-880's DISK! DISK CONVERT ?". Référez-vous au paragraphe "Échange de données entre VS-840 et VS-880 (fonction Song Convert)", page 103, et suivez les instructions apparaissant à l'écran.*

Si vous répondez "NO", l'afficheur indique alors "VS-880's DISK! Initialize OK?" Si vous désirez initialiser le disque afin de le réutiliser avec le VS-840, appuyez sur YES pour lancer l'initialisation.

1. Si vous désirez initialiser le disque, appuyez sur [YES]. Si vous ne désirez pas l'initialiser, appuyez sur [NO].

   Si vous appuyez sur [NO], le disque inséré sera éjecté.

2. Si vous appuyez sur [YES] lors de l'étape 1, l'afficheur indiquera "Are you sure ?". Si vous désirez initialiser le disque, appuyez sur [YES].

   Si vous appuyez sur [NO], l'opération d'initialisation sera suspendue, et le disque inséré sera éjecté.

* *Lorsqu'un disque est initialisé, toutes les données qu'il contient sont perdues. Avant de procéder à une initialisation, vérifiez bien qu'il ne contient aucune donnée que vous désirez conserver.*

Initialisation d'un disque (Disk Initialize)

Avant de pouvoir utiliser sur le VS-840 un disque que vous venez d'acheter dans un magasin d'informatique ou qui a déjà été utilisé sur un autre appareil (ordinateur par exemple), il est nécessaire de l'initialiser. Le type de formatage du support diffère en effet selon les machines - ordinateur, VS-840. Attention : le formatage d'un disque (fonction Disk Initialize) efface toutes les données qu'il contient ! Pour initialiser un disque, suivez la procédure ci-après :

* N'initialisez pas le disque livré avec le VS-840 : vous effaceriez des données importantes, comme par exemple des morceaux de démonstration (Demo Songs).

1. Appuyez sur [UTILITY].
2. Utilisez les touches Curseur pour sélectionner l'icône Disk Utility et appuyez sur [ENTER(TAP)].

3. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône Disk Initialize, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].

4. L'afficheur indique alors "Physical Format" : avec la molette TIME/VALUE, spécifiez si vous désirez ou non procéder à un formatage physique.

   Cette dernière option doit être activée ("On") si le disque inséré dans le VS-840 a provoqué l'apparition d'un message d'erreur "Medium Error", ou si le message "Write Protected" est apparu, ce qui ne vous a pas permis d'enregistrer des données. Dans les autres cas, désactivez cette option ("Off").

5. Appuyez sur [CURSOR ▽] pour placer le curseur sur l'icône "GO", puis sur [ENTER(TAP)].

6. Un message "Are you sure ?" apparaîtra alors Appuyez sur [YES] pour lancer la procédure Une fois l'initialisation terminée et réussie, vous reviendrez en mode Play.

   Si vous appuyez sur [NO], l'opération d'initialisation sera annulée

* *Si vous initialisez avec l'option "Physical Format" sur "On", l'opération demandera un certain temps.*

Il ne s'agit pas là d'un mauvais fonctionnement de l'appareil. L'afficheur indique à tout moment où en est le formatage, veillez à ne pas éteindre l'appareil jusqu'à ce que l'initialisation soit terminée.

Écouter le morceau de démonstration (Demo Song)

Le disque livré avec le VS-840 contient des morceaux de démonstration préenregistrés. Commençons par les écouter.

* *Tous droits réservés. Tout exploitation non autorisée de ces morceaux hors du cadre d'une écoute purement récréative et privée est une violation des lois en vigueur*

1. Positionnez tous les faders de voie sur 0 dB, et abaissez le fader Master.
2. Appuyez sur [PLAY] pour lancer la lecture du morceau.
3. Montez progressivement le fader Master afin d'ajuster le volume.

   La position temporelle défile dans le champ TIME de l'afficheur ; dans celui-ci, les vumètres indiquent également les variations de niveau sur chaque voie.
4. En fin de lecture, appuyez sur [STOP] pour arrêter l'appareil

Écouter les variantes du morceau de démonstration

Le morceau de démonstration fait appel à plusieurs Scènes (voir page 33). Chacune d'elles contient les réglages concernant différentes pistes virtuelles, paramètres de console et d'effets. En quelque sorte, il s'agit là de variantes d'un même morceau. Pour vous en rendre compte, passez d'une Scène à l'autre et comparez les différentes versions !

1. Assurez-vous que le VS-840 est à l'arrêt. S'il se trouve en cours de lecture, appuyez sur [STOP].
2. Appuyez sur [SCENE].

   Le témoin "Scene" s'allume.
3. Appuyez sur la touche LOCATOR portant le même numéro que la Scène désirée. Par exemple, si vous souhaitez rappeler la Scène 2, appuyez sur [2/6 OUT].
4. Appuyez sur [PLAY]

   La lecture du morceau commence.
5. Appuyez sur [STOP].
6. Répétez les étapes 3 à 5 pour comparer les différentes variantes du morceau.

Avant d'éteindre l'appareil

Sauvegarder les données sur le disque

Si vous mettez l'appareil hors tension, toutes les données enregistrées ou éditées seront perdues.
Il est donc essentiel, avant de le débrancher, d'effectuer la procédure de Fermeture, afin d'être sûr que les données du morceau sont bien enregistrées sur le disque. Un message vous demandera également si vous désirez sauvegarder le morceau en cours lorsque vous passez d'un morceau à l'autre, ou que vous changez de disque.
Si vous désirez sauvegarder les données du morceau en cours de sélection sur un disque, séparément de ces opérations, suivez la procédure ci-après.

* *Il est impossible de récupérer des données de morceau perdues. Si vous manipulez des données importantes, ou si vous utilisez le VS-840 pendant une très longue séance, nous vous recommandons de procéder fréquemment à la sauvegarde des morceaux en cours.*

1. Maintenez enfoncée [SHIFT] puis appuyez sur [STORE(ZERO)].
2. Un message vous demandera "STORE OK?". Si vous désirez sauvegarder les données de votre morceau, appuyez sur [YES].

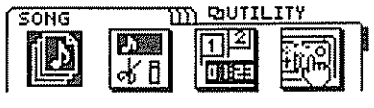
   Une fois le morceau sauvegardé, le VS-840 retourne à son état antérieur

Pour protéger un morceau (Song Protect)

Même si vous avez sauvegardé ce que vous avez joué sur le disque, il peut encore arriver que ces données soient accidentellement perdues par réenregistrement ou effacement accidentel. Pour éviter de tels accidents, il suffit de protéger le morceau contre tout effacement accidentel (Song Protect).

Protection d'un morceau

1. Appuyez sur [UTILITY].
2. Sélectionnez, avec les touches Curseur, l'icône Song Edit, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].



3. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône Song Protect, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].

4. L'afficheur indique alors "SONG Protect ?". Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône "ON", puis appuyez sur [ENTER(TAP)].

   Si vous sélectionnez l'icône "OFF", le morceau ne sera pas protégé

5. L'afficheur indiquera alors "STORE Current?". Si vous désirez sauvegarder le morceau en cours, puis le protéger, appuyez sur [YES].

   Si vous ne désirez pas sauvegarder le morceau en cours, mais que vous désirez le protéger dans l'état où il se trouvait lors de la dernière sauvegarde via Song Store, appuyez sur [NO].

6. Le morceau est maintenant protégé.

   L'afficheur indique "SONG Complete" (Morceau terminé) et vous revenez au mode Play.

Désactiver la protection

1. Suivez les étapes 1 à 3 du paragraphe "Protection d'un morceau".

2. Lorsque l'afficheur indique "SONG Protect ?", sélectionnez l'icône "OFF" puis appuyez sur [ENTER(TAP)].

   Si vous sélectionnez l'icône "ON", le morceau restera protégé.

3. La protection du morceau est alors désactivée.

   L'afficheur indique alors "SONG Complete", puis vous revenez au mode Play.

< Song Protect >
Activer cette fonction équivaut à faire coulisser la languette de protection en écriture d'une disquette ou d'un disque magnéto-optique. Autrement dit, même si cette fonction est activée, il reste possible d'effectuer les manipulations suivantes :

- ○ Édition de piste
- ○ Point de Localisation
- ○ Marqueur
- ○ Scène

Toutefois, si vous essayez de sauvegarder d'éventuelles modifications, l'afficheur indiquera "SONG Protected".

* *Lorsque la protection du morceau est activée, l'écran affiche, en mode Play, le symbole de protection en écriture.*

Extinction (Fermeture)

Si vous éteignez l'appareil de but en blanc, la version en cours du morceau sera perdue. C'est pour cette raison qu'il est nécessaire d'effectuer l'opération de Fermeture avant de mettre l'appareil hors tension : vous êtes ainsi assuré que les données de la plus récente version du morceau seront enregistrées sur le disque. À la fin de l'opération de Fermeture, le disque sera éjecté. Si vous désirez éteindre l'appareil, suivez la procédure ci-après :

* *S'il existe des données de morceau non sauvegardées lorsque vous effectuez la procédure de Fermeture, un message vous demandera si vous désirez les sauvegarder. Il est impossible de récupérer le disque lorsque l'appareil est éteint. Assurez-vous d'effectuer la procédure de Fermeture et de récupérer le disque avant d'éteindre l'appareil.*

1. Appuyez sur [SHUT/EJECT(STOP)] tout en maintenant enfoncée la touche [SHIFT].

   L'afficheur indiquera "SHUT/EJECT ?".

2. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône "SHUT", puis appuyez sur [ENTER(TAP)]. (Pour annuler l'opération, appuyez sur la touche [EXIT], située à gauche.

   L'afficheur indiquera "STORE Current ?".

* *Si vous sélectionnez l'icône "EJECT", le résultat sera identique à celui obtenu en appuyant sur la touche d'éjection située sur le côté de l'appareil.*

3. Si vous désirez sauvegarder le morceau en cours, appuyez sur [YES]. Dans le cas contraire, appuyez sur [NO]. Si vous avez sélectionné le morceau de démonstration, appuyez sur [NO].

   Une fois l'opération de Fermeture terminée, l'afficheur indiquera "Power OFF/RESTART", et le disque sera éjecté.

4. Mettez le VS-840 hors tension.

* *Si vous éteignez l'appareil sans éjecter le disque, et que vous voulez par la suite récupérer ce disque, il faut rallumer l'appareil puis appuyer sur la touche d'éjection pour le récupérer. Si vous essayez de l'enlever de force, vous risquez d'endommager à la fois le disque et le lecteur.*

Si l'affichage demande "STORE Current ?"

Lorsque vous effectuez sur le VS-840 une opération telle que la création d'un nouveau morceau, la sélection d'un autre morceau ou une copie de morceau, un message de confirmation, "STORE Current?", apparaîtra. Il vous demande si vous désirez sauvegarder sur le disque le morceau en cours.

Si vous désirez sauvegarder d'abord le morceau en cours, puis exécuter l'opération, appuyez sur [YES] Si vous désirez exécuter l'opération sans sauvegarder au préalable le morceau, appuyez sur [NO]
Si le mode Song Protect du morceau est activé (ON), appuyer sur [YES] provoquera l'apparition fugitive du message "Song Protected" Puis, ignorant l'opération demandée, le VS-840 retournera au statut dans lequel il se trouvait avant que vous ne demandiez cette opération. Song Protect peut être activé indépendamment pour chaque morceau sauvegardé sur le disque, afin d'éviter toute réécriture accidentelle de ses données.
Si vous désirez effectuer l'opération sans sauvegarder le morceau en cours de sélection, reprenez la procédure, et appuyez sur [NO] lorsque le message "STORE Current ?" apparaît. Si vous désirez sauvegarder le morceau en cours de sélection, puis exécuter l'opération, il faut désactiver la fonction Song Protect (OFF) - voir "Désactiver la protection", (page 27).

Redémarrer le VS-840

Pour faire redémarrer le VS-840 sans l'éteindre, utilisez la procédure suivante :

1. Exécutez la procédure de fermeture.
2. L'afficheur indique "PowerOFF/kESTART" : maintenez alors la touche [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [RESTART(PLAY)].

Opérations de base dans l'écran

Sélection du menu

Lorsque vous appuyez sur [EZ ROUTING] ou sur [UTILITY], la page Menu apparaît, et les différentes icônes du Menu s'affichent. Pour en sélectionner une, servez-vous des touches Curseur, puis appuyez sur [ENTER/TAP]. Si le menu comporte plus de cinq icônes, elles apparaissent sur plusieurs pages : il suffit d'appuyer sur les touches Curseur pour passer d'une page à une autre. Le numéro de la page en cours apparaît dans la partie droite de l'écran.

Sélection des paramètres

Pour sélectionner un paramètre, utilisez les touches Curseur. Une fois sélectionné, son nom passe en surbrillance (blanc sur fond noir). Si les paramètres sont répartis sur deux pages ou plus, le numéro de la page en cours apparaît dans la partie droite de l'écran.

Modification des valeurs des paramètres

Lorsque le nom du paramètre que vous avez choisi apparaît en surbrillance, modifiez sa valeur avec la molette TIME/VALUE. La faire tourner vers la gauche diminue la valeur, et la faire tourner vers la droite accroît cette valeur. Si vous faites tourner la molette TIME/VALUE tout en maintenant enfoncée la touche [SHIFT], les valeurs défileront dix fois plus vite.

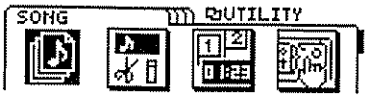
Exécution d'une opération

Lors d'opérations comme le changement de morceau ou la copie de pistes, un message de confirmation suivi d'un "?" apparaît. Dans ce cas, appuyer sur [YES] lancera l'opération, et appuyer sur [NO] l'arrêtera. Pour certaines opérations, une double confirmation peut être demandée. C'est notamment le cas des opérations ne pouvant être annulées après coup par la fonction Undo (voir page 99).

Sélection d'un morceau (Song Select)

Voici comment passer à un autre morceau déjà sauvegardé sur le disque.

1. Appuyez sur [UTILITY].
2. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône Song Edit, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].



3. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône Song Select, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].

4. Une liste apparaît alors : elle rassemble les noms de tous les morceaux sauvegardés sur le disque. Sélectionnez celui que vous désirez, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].

   Un astérisque "*" apparaît au début du nom du morceau sélectionné (dit Current Song). Le symbole de protection d'un morceau (un cadenas) apparaît à la droite du nom de tous les morceaux protégés.

   Si vous appuyez sur [EXIT], vous reviendrez à l'affichage des icônes Song Edit.

5. Ouvrez la fenêtre de confirmation Song Select : le VS-840 vous demande "Select SONG Sure ?"

   Si vous avez sélectionné le bon morceau, appuyez sur [YES].

   Si vous appuyez sur [NO], vous reviendrez à la page Song Select.

6. Si le morceau que vous avez sélectionné est le même que le morceau en cours, la fenêtre Reload Confirm (confirmation de rechargement) apparaîtra. Sinon, c'est la fenêtre Store Confirm qui apparaîtra.

   Si c'est la fenêtre Reload Confirm qui est apparue (l'afficheur indique "Re-Load Current?"), pour recharger le morceau en cours, appuyez sur [YES]. Si vous appuyez sur [NO], vous reviendrez à la page Song Select.

   Si c'est la fenêtre Store Confirm qui est apparue (l'afficheur indique "STORE Current?"), pour sauvegarder le morceau en cours puis charger le morceau sélectionné, appuyez sur [YES]. Si vous appuyez sur [NO], vous chargerez le morceau que vous avez sélectionné, sans sauvegarder celui en cours.

Modifier l'adresse temporelle en cours

Affichage de la position temporelle en cours

La position temporelle apparaissant dans l'affichage correspond à un MTC (MIDI Time Code) - elle apparaît sous la forme "XX heures XX minutes XX secondes XX images XX subframes". Le type de timecode employé diffère selon les appareils. Si vous utilisez le MTC pour synchroniser le VS-840 avec un autre appareil, il vous faudra régler les deux engins pour un même type de timecode. Selon ses réglages d'usine, le VS-840 est réglé à 30 images par seconde, non-drop (voir page 106).

Remonter au début d'un morceau (Song Top)

Pour remonter au tout début des données enregistrées d'un morceau, suivez la procédure ci-après.

1. Maintenez enfoncée la touche [SHIFT], puis appuyez sur [SONG TOP(REW)].

   La piste virtuelle (V-Track) sélectionnée pour chaque piste sera vérifiée, puis l'appareil ira à l'endroit où se trouvent les premières données enregistrées du morceau.

Aller à la fin d'un morceau (Song End)

Pour aller à la toute fin des données enregistrées d'un morceau, suivez la procédure ci-après.

1. Maintenez enfoncée la touche [SHIFT], puis appuyez sur [SONG END(FF)].

   La piste virtuelle (V-Track) sélectionnée pour chaque piste sera vérifiée, puis l'appareil ira à l'endroit où se trouvent les dernières données enregistrées du morceau.

Aller à une position exprimée en heures/minutes/secondes/images/subframes

Le champ TIME de l'afficheur indique l'adresse temporelle en cours, en heures/minutes/secondes/images/subframes

1. Sélectionnez la valeur que vous désirez modifier.

   Avec les touches Curseur, sélectionnez, dans le champ TIME, le bloc de chiffres que vous désirez modifier. Ce bloc se met à clignoter.

2. Modifiez la valeur avec la molette TIME/VALUE. Si vous tournez la molette de TIME/VALUE sans avoir fait clignoter de bloc, c'est TIME(F) (images) qui sera modifié.

Aller à une position exprimée en mesures/temps

Le champ MEASURE de l'afficheur indique le nombre de mesures et le numéro du temps correspondant à l'endroit où se trouve le VS-840. Avec les réglages d'usine, la valeur affichée est calculée en se basant sur un tempo de 120 à la noire et une mesure à 4/4.
Pour plus de détails concernant les réglages de mesures et de temps, référez-vous au paragraphe "Activer le métronome", page 93.

1. Sélectionnez la valeur que vous désirez modifier.

   Pour vous déplacer mesure par mesure, utilisez les touches Curseur pour faire clignoter le nombre apparaissant à gauche du champ MEASURE. Pour vous déplacer temps par temps, faites clignoter le nombre apparaissant à droite du champ MEASURE.

2. Modifiez la valeur.

   Avec la molette TIME/VALUE, sélectionnez le numéro de mesure ou le nombre de temps où vous désirez vous rendre.

Utilisation les Marqueurs numérotés

Le champ MARKER de l'afficheur indique le numéro de Marqueur correspondant à la position en cours. Si aucun Marqueur n'a été enregistré, ce champ indiquera "---".
Avec les touches Curseur, faites clignoter le nombre apparaissant dans le champ MARKER, puis utilisez la molette de TIME/VALUE pour sélectionner le numéro de Marqueur auquel vous désirez accéder.

Changer l'entrée d'une voie

L'état de chaque voie d'entrée est visualisé par le témoin SELECT de la voie correspondante.

Procédure de changement de l'entrée d'une voie

1. Appuyez sur [MODE] afin d'entrer en mode SELECT. L'indicateur de mode SELECT s'allume alors.

   Les touches [SELECT] fonctionneront désormais comme touches de sélection d'entrée de voies.

2. Pour modifier l'entrée d'une voie, appuyez sur la touche [SELECT] de la voie dont vous désirez modifier l'entrée.

INPUT (orange) :
C'est la source d'entrée (INPUT 1, 2, 3, 4) assignée à chaque voie est sélectionnée.

TRACK (vert) :
C'est la sortie (lecture) de la piste correspondant à chaque voie qui est sélectionnée.

MUTE (éteint)
Pas d'entrée sélectionnée (Mute, pas de signal).

Commutation de la source d'entrée (INPUT 1, 2, 3, 4)

Pour chaque voie, vous pouvez spécifier l'entrée INPUT sur laquelle le signal arrivera. Cette procédure ne fonctionne que pour les voies pour lesquelles INPUT est sélectionnée comme entrée de voie.

1. Sélectionnez le mode [CHANNEL]. Appuyez ensuite sur [MODE] afin d'allumer l'indicateur du mode CHANNEL.

2. Appuyez sur la touche CHANNEL PARAMETER [INPUT], afin d'accéder à la page de sélection de la source d'entrée.

3. Avec les touches [CURSOR ◁ ▷] ou [SELECT] sélectionnez la voie dont vous désirez modifier la source d'entrée.

4. Avec la molette TIME/VALUE, sélectionnez la source d'entrée (INPUT 1, 2, 3, 4). Pour les voies 5/6 et 7/8, sélectionnez INPUT 1/2 ou 3/4.

5. Si vous désirez procéder à des modifications sur d'autres voies, répétez les étapes 3 et 4.

6. Pour retourner en mode Play, appuyez sur [DISPLAY].

Commutation du bus d'enregistrement

Pour pouvoir enregistrer sur une piste, la voie sur laquelle arrive le signal que vous désirez enregistrer doit être assignée à un des bus d'enregistrement. Il en existe quatre, A à D, appairés respectivement A/B et C/D. Pour réaliser cette assignation, suivez la procédure ci-après :

1. Appuyez sur [MODE] pour sélectionner le mode BUS. L'indicateur du mode BUS s'allume.
2. Appuyez sur la touche [SELECT] de la voie dont vous désirez modifier le bus d'enregistrement, puis sélectionnez le nouveau bus. Le signal de cette voie sera envoyé au bus dont le témoin est allumé.

Réglage du panoramique de la voie

Pour régler le panoramique de la voie (ou sa balance, dans le cas d'une voie stéréo), procédez comme ceci :

1. Sélectionnez le mode [CHANNEL]. Appuyez sur [MODE] pour allumer l'indicateur du mode CHANNEL.
2. Appuyez sur la touche CHANNEL PARAMETER [PAN] afin d'accéder à la page de réglage du Panoramique.
3. Avec les touches [CURSOR ◁ ▷] ou [SELECT] sélectionnez la voie dont vous désirez modifier le panoramique.
4. Avec la molette TIME/VALUE, réglez le panoramique (ou la balance, dans le cas d'une voie stéréo).
5. Si vous désirez procéder à des modifications sur d'autres voies, répétez les étapes 3 et 4.
6. Pour retourner en mode Play, appuyez sur [DISPLAY].

* *Si vous envoyez le signal d'une voie vers les bus d'enregistrement A/B et C/D, réglez le panoramique de la voie à fond à gauche (L63) pour n'envoyer le signal que sur les bus d'enregistrement A et C, ou à fond à droite (R63) pour n'envoyer le signal que sur les bus d'enregistrement C et D.*

Écoute des pistes en lecture

Pour écouter les pistes en lecture, il n'est pas nécessaire d'assigner le signal dans une voie de console. Dans le cas de pistes en cours d'enregistrement, vous pouvez également écouter le son qui est en train de s'enregistrer.

1. Appuyez sur [MONITOR SEL] afin de sélectionner TRACK CUE (l'indicateur s'allume en vert).

   Vous pourrez alors écouter les bus TRACK CUE dans le casque, ou via les prises MON/AUX.
2. Si vous ne désirez pas écouter certaines pistes, appuyez sur la touche TRACK STATUS/V-TRACK afin de régler le statut de la piste sur PLAY (l'indicateur TRACK STATUS s'allume en vert).

* *Dans ce cas, si vous réglez l'état de la piste sur REC (l'indicateur TRACK STATUS clignote en rouge), vous pouvez écouter le son qui va être enregistré sur cette piste.*

3. Appuyez sur [PLAY] pour lire le morceau.
4. Pour ajuster le niveau d'écoute de la piste que vous désirez écouter, utilisez son potentiomètre [TRACK CUE].
5. Si vous désirez ajuster le panoramique d'une piste que vous êtes en train d'écouter, maintenez d'abord [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur la touche TRACK STATUS/V-TRACK de la piste que vous écoutez. La page de réglage de piste virtuelle (V-Track) apparaîtra alors. Appuyez ensuite sur la touche [CURSOR ▽] afin d'accéder à la page de réglage de potentiomètre TRACK CUE, et ajustez le panoramique avec la molette TIME/VALUE.
6. Une fois le panoramique réglé, appuyez sur [DISPLAY] pour revenir au mode Play.

Modification de l'état d'une piste (Track Status)

Pour modifier l'état d'une piste, appuyez sur sa touche TRACK STATUS/V.TRACK. L'état en cours apparaît sur l'indicateur de la touche

Play (vert) :
La piste est en lecture du son enregistré. Si rien n'a été enregistré, il est impossible de sélectionner PLAY.

REC (rouge)
La piste est en enregistrement. Vous pouvez enregistrer simultanément jusqu'à 4 pistes. Si par exemple vous enregistrez sur les pistes 5/6 et 7/8, il vous sera impossible de sélectionner REC sur les pistes restantes, 1 à 4.

MUTE (éteint)
La piste est désactivée (aucun son en sortie)

Attente d'enregistrement (rouge clignotant) :
Indique que le VS-840 est en mode d'attente d'enregistrement

Mode Lecture, en attente de Punch-in (clignotant alternativement en rouge et en vert)
Indique un mode lecture pendant un Auto Punch In/Out.

Commutation de la sortie Monitor (Monitor Select)

Pour commuter le signal envoyé sur les sorties MON/AUX, appuyez sur [MONITOR SEL]. Pour sélectionner REC BUS ou AUX, maintenez enfoncée [SHIFT], puis appuyez sur [MON SEL]. Le signal sélectionné est visualisé par l'indicateur de la touche.

TR CUE+MASTER (orange)
La sortie reçoit un mélange des généraux et du bus TRACK CUE.

TRACK CUE (vert)
La sortie reçoit le signal du bus TRACK CUE.

MASTER (rouge)
La sortie reçoit le signal des généraux.

REC BUS (rouge clignotant)
La sortie reçoit le signal du bus REC (bus d'enregistrement).

AUX (vert clignotant)
La sortie reçoit le signal du bus AUX. Sélectionnez cette position si vous désirez utiliser un processeur d'effets externe.

* *Avec les réglages d'usine, les prises MON/AUX et la prise casque reçoivent le même signal. Si vous désirez utiliser un processeur d'effets externe, il faut utiliser Monitor Select pour choisir AUX. Toutefois, même dans ce cas, il y aura des situations où vous désirerez pouvoir utiliser le casque pour écouter le bus TRACK CUE ou les généraux. Dans ce cas, reportez-vous au paragraphe "Commutation du signal envoyé sur la prise casque (PHONES)", page 98.*

Enregistrer les réglages en cours de la console (Scènes)

Dans un même morceau, vous pouvez mémoriser jusqu'à 8 jeux de réglages de console, ou "Scènes". Ces Scènes peuvent être rappelées instantanément, en appuyant sur une touche. Si par exemple, en cours de mixage, vous désirez comparer différentes balances déjà effectuées, il vous suffit de mémoriser les réglages correspondant à chacune d'elles dans une Scène.

Enregistrer les réglages en cours de la console

1. Appuyez sur [SCENE] afin d'allumer le témoin de la touche.
   Une fois l'indicateur SCENE allumé, les touches LOCATOR [1/5] à [4/8] servent à mémoriser ou à rappeler des Scènes.
2. Mémorisez les réglages en cours de la console sous forme de Scène.

   Pour mémoriser les réglages dans une Scène de numéro 1 à 4, appuyez sur une touche de [1/5] à [4/8]. Pour mémoriser les réglages dans une Scène de numéro 5 à 8, maintenez enfoncée [SHIFT] puis appuyez sur une touche de [1/5] à [4/8].

   Une fois que les réglages de la console ont été mémorisés, le témoin de la touche correspondante s'allume.
3. Une fois la Scène mémorisée, appuyez encore une fois sur [SCENE] afin d'éteindre le témoin de la touche.

Rappeler une Scène

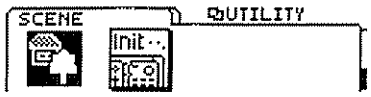
* *Avant de sélectionner une Scène, il faut arrêter l'enregistrement ou la lecture du morceau. Il est impossible de sélectionner une Scène en cours d'enregistrement ou de lecture.*

1. Appuyez sur [SCENE] afin d'allumer le témoin de la touche.
2. Spécifiez la Scène que vous désirez rappeler en appuyant sur une touche LOCATOR [1/5] à [4/8].
3. Une fois la Scène rappelée, appuyez sur [SCENE] afin d'éteindre l'indicateur de la touche.

Rappeler une Scène sans affecter les valeurs en cours des faders

Lorsque vous rappelez une Scène, les valeurs des faders seront modifiées au moment où les réglages mémorisés seront rappelés, mais les positions physiques des faders ne changeront pas. Autrement dit, ces positions ne correspondront pas aux valeurs effectives des paramètres contrôlés par les faders.
Si vous désirez que les valeurs des faders (et seulement elles) ne soient pas modifiées lorsque vous rappelez une Scène, procédez comme suit :

1. Appuyez sur [UTILITY].
2. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône Scene Parameter, puis appuyez sur [ENTER(TAP)]



3. Avec les touches Curseur, positionnez le curseur sur "Scene Mode", puis utilisez la molette de TIME/VALUE pour sélectionner "Keep Fader".

Scene Mode

Ce paramètre détermine ce qui arrive aux réglages des faders lors du rappel d'une Scène.

All :
Les réglages des faders sont modifiés et reprennent les valeurs qu'ils avaient lorsque la Scène a été enregistrée. Autrement dit, lorsque vous rappelez une Scène, les positions physiques des faders ne correspondent pas aux valeurs de niveaux rappelées.

Keep Fader :
Tous les réglages enregistrés dans la Scène sont rappelés, à l'exception de ceux concernant les faders. Autrement dit, même lorsque vous rappelez une Scène, les niveaux correspondent aux positions physiques des faders du panneau de commande.

4. Après avoir procédé à ce réglage, appuyez sur [DISPLAY] afin de revenir au mode Play.

Effacer les réglages d'une Scène

1. Appuyez sur [SCENE] afin d'allumer le témoin de la touche.
2. Effacez les réglages de la Scène.

   Pour ce faire, maintenez enfoncée la touche [CLEAR] tout en appuyant sur la touche LOCATOR [1/5] à [4/8] correspondant au numéro de la Scène que vous désirez effacer. Les réglages correspondants disparaîtront de la mémoire, et le témoin de la touche s'éteindra.
3. Une fois que les réglages ont été effacés, appuyez sur [SCENE] afin d'éteindre le témoin de la touche.

Mémoriser une position, méthode 1 (Point de Localisation)

Les touches LOCATOR [1/5] à [4/8] permettent de mémoriser jusqu'à 8 positions temporelles dans un même morceau. Ces positions mémorisées sont des "points de Localisation" et il suffit d'appuyer sur une des touches Locator pour y accéder directement et instantanément. Elles sont donc particulièrement commodes lorsqu'il s'agit de mémoriser des endroits où vous devez aller fréquemment. Les points de Localisation sont également très précieux pour travailler en boucle, ou pratiquer l'enregistrement en mode Auto Punch-In.

Mémorisation d'une position

1. Spécifiez le numéro du point de Localisation que vous désirez utiliser.

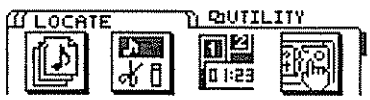
   Pour utiliser un point de Localisation de 1 à 4, appuyez sur une des touches [1/5] à [4/8]. Pour utiliser un point de Localisation de 5 à 8, maintenez enfoncée la touche [SHIFT] puis appuyez sur une des touches [1/5] à [4/8]. Une fois l'adresse temporelle mémorisée, le témoin de la touche s'allume.

Aller à une position mémorisée

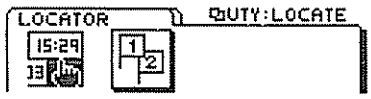
1. Appuyez sur la touche LOCATOR de votre choix pour accéder instantanément à un point de Localisation précédemment mémorisé.

Modifier une position temporelle

1. Appuyez sur [UTILITY].
2. Sélectionnez l'icône Locate Edit avec les touches Curseur, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].



3. Sélectionnez l'icône Locator avec les touches Curseur, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].



4. Avec la molette TIME/VALUE, spécifiez le numéro du point de Localisation que vous désirez modifier.
5. Déplacez le curseur avec les touches Curseur, et modifiez l'adresse temporelle avec la molette TIME/VALUE.

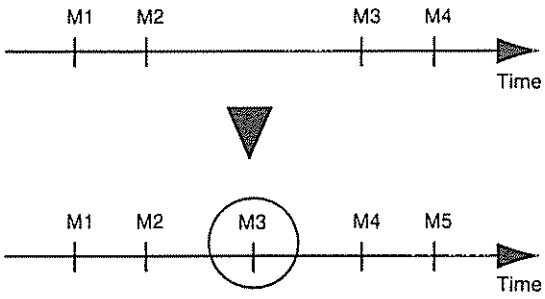
Effacer une position temporelle

1. Maintenez enfoncée la touche [CLEAR], puis utilisez les touches LOC afin de spécifier le point de Localisation que vous désirez effacer. Une fois le point de Locate effacé, l'indicateur de la touche s'éteint.

Mémoriser une position, méthode 2 (Marqueurs)

La fonction Tap Marker vous permet d'assigner jusqu'à 1000 Marqueurs (Mark Points) dans un même morceau. Vous pouvez ainsi, par la suite, vous déplacer dans le morceau comme en utilisant les touches de recherche d'index sur un lecteur CD.

<Numéros des Marqueurs>
Chaque Marqueur se voit assigner un numéro compris entre 000 et 999, dans l'ordre de leur position temporelle. Autrement dit, si vous ajoutez un nouveau Marqueur situé avant un point déjà existant, les numéros de tous les Marqueurs suivants seront incrémentés d'une unité.
Par exemple, si dans l'exemple suivant vous insérez un Marqueur après le point M 2, les Marqueurs suivants seront renumérotés comme indiqué.



* *Il doit exister un intervalle minimal de 0,1 seconde entre deux Marqueurs : il est impossible d'ajouter un nouveau Marqueur s'il en existe déjà un situé à moins de 0,1 seconde.*

Marquer une position

Ajouter un Marqueur à la position en cours

1. Appuyez sur [TAP(ENTER)] et un Marqueur sera ajouté, correspondant à la position en cours.

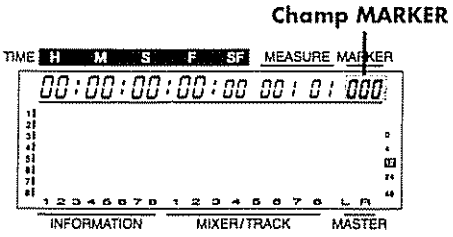
Ajouter un Marqueur tout en lisant (ou enregistrant) un morceau

1. Déclenchez la lecture (ou l'enregistrement) d'un morceau, puis appuyez sur [TAP] lorsque vous atteignez la position temporelle voulue.

   Un Marqueur sera ajouté, dont la valeur correspond à la position temporelle à laquelle vous avez appuyé sur la touche.

Aller à une position marquée

1. Avec les touches Curseur, positionnez-vous sur le champ indiquant le numéro de Marqueur (MARKER), qui se met à clignoter.



2. Avec la molette TIME/VALUE, spécifiez le numéro du Marqueur désiré.

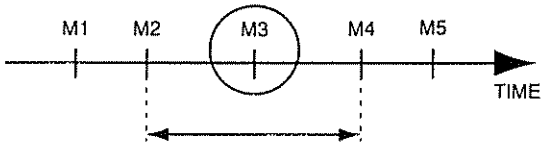
Modifier une position marquée

1. Appuyez sur [UTILITY].
2. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône Locate Edit, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].

3. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône Marker, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].

4. Avec la molette de TIME/VALUE, spéficiez le numéro du Marqueur que vous désirez modifier.
5. Avec les touches Curseur, positionnez le curseur, puis utilisez la molette de TIME/VALUE pour modifier la valeur temporelle.

   La valeur temporelle correspondant à un Marqueur ne peut être modifiée que dans les limites définies par les points précédent et suivant.



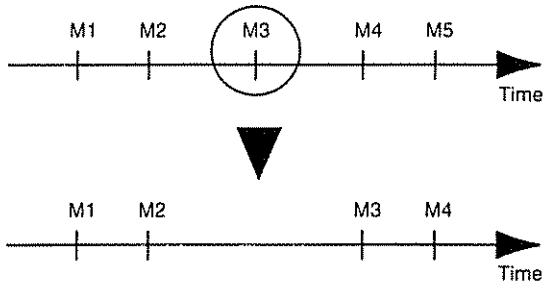
Effacer un Marqueur

Effacer un seul marqueur

Assigner des Marqueurs peut faciliter les opérations de recherche, mais point trop n'en faut ! Vous vous rendrez vite compte qu'il est très commode d'effacer les Marqueurs qui ne sont plus nécessaires.

1. Allez au Marqueur que vous désirez effacer.
2. Maintenez enfoncée la touche [CLEAR], puis appuyez sur [TAP ENTER] : le Marqueur sera effacé.

   S'il existe des Marqueurs situés après celui que vous venez d'effacer, leur numéro sera décrémenté d'une unité.



Effacer tous les Marqueurs

1. Maintenez enfoncées les touches [SHIFT] et [CLEAR], puis appuyez sur [TAP ENTER].

   L'affichage demandera "Clear ALL Marker?" : appuyez sur [YES]. Dans le cas contraire, pour annuler l'opération, appuyez sur [NO].

Chapitre 5. Utilisation de la fonction EZ ROUTING (Easy Routing - assignation simplifiée)

A propos de la fonction Easy Routing

Cette fonction permet de procéder facilement à des réglages de console, en vous laissant guider de façon interactive.

La procédure de base consiste à utiliser les touches [CURSOR] afin de placer le curseur sur l'élément que vous désirez modifier, puis utiliser la molette TIME/VALUE pour modifier sa valeur. Une fois que vous avez fini vos réglages dans une page, appuyez sur [ENTER(TAP)] pour passer à la suivante et recommencez l'opération. Pour revenir à la page précédente, appuyez sur [EXIT].

Si vous désirez interrompre les réglages automatiques, appuyez sur [DISPLAY]. Comme les paramètres qui ont été réglés conserveront leurs réglages même si [DISPLAY] est appuyée, vous pouvez interrompre les réglages automatiques quand vous voulez.

* *Lorsque vous utilisez la fonction Easy Routing en cours de fonctionnement, si vous appuyez sur [ENTER(TAP)] pour passer à l'écran suivant, l'enregistreur s'arrêtera automatiquement.*

La fonction Easy Routing utilise les cinq types d'icônes de Menu suivants. Lorsque vous utilisez la fonction Easy Routing pour procéder automatiquement à des réglages, certains paramètres seront réglés par défaut.

1. Icône Recording (enregistrement)
2. Icône Track Bouncing (fusion de piste)
3. Icône Mixdown (mixage)
4. Icône User Routing (assignations utilisateur)
5. Icône AUX Routing (assignation des auxiliaires)

Usage de la fonction Easy Routing

Icône Recording

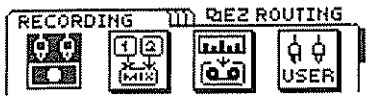
Si vous désirez enregistrer le signal arrivant sur la prise INPUT, c'est cette icône qu'il faut sélectionner. Même si vous désirez écouter en lecture d'autres pistes tout en enregistrant une piste additionnelle, cette icône permet de procéder facilement aux réglages de console.

Nous allons examiner les pages écran qui s'affichent lorsque vous sélectionnez l'icône Recording. Lorsque vous lancez effectivement cette procédure, les pages apparaîtront dans l'ordre indiqué ci-après.

La procédure de base consiste à utiliser les touches Curseur afin de positionner le curseur sur l'élément que vous désirez modifier, puis utiliser la molette TIME/VALUE pour modifier sa valeur. Une fois que vous avez fini vos réglages dans une page, appuyez sur [ENTER(TAP)] pour passer à la suivante. Pour revenir à la page précédente, appuyez sur [EXIT].

1. Appuyez sur [EZ ROUTING].

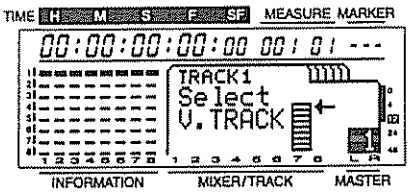
2. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône Recording, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].



3. Cette page sert à spécifier si vous désirez ou non modifier les valeurs des paramètres (valeurs par défaut) réglées automatiquement lors de la procédure d'Easy Routing. Si vous désirez procéder à des modifications, sélectionnez l'icône "YES". La page de l'étape 4 ci-dessous apparaîtra, ce qui vous permettra de régler les paramètres.

Si vous sélectionnez l'icône "NO", la page du point 8 apparaîtra : vous pourrez y spécifier comment les effets seront utilisés.

4. La page de réglage V-Track (pistes virtuelles) apparaîtra alors. Les valeurs en cours sont visualisées sur l'afficheur. Si les pistes que vous désirez lire et enregistrer ne sont pas celles choisies, sélectionnez-les en moyen des touches [CURSOR ◁ ▷] et avec la molette TIME/VALUE procéder à leurs réglages.

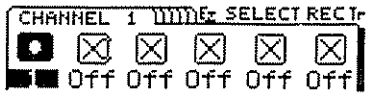


5. Cette page sert à spécifier l'entrée de chaque voie de console. Avec les touches Curseur et la molette TIME/VALUE, sélectionnez les prises d'entrée INPUT et les pistes pouvant être choisies pour chaque voie. Si vous sélectionnez "—", aucun signal n'entrera sur cette voie.

6. Cette page sert à spécifier, pour chaque voie, la piste d'enregistrement de destination. Pour cela, utilisez les touches Curseur et la molette TIME/VALUE. Si vous sélectionnez "Off", le signal passant dans la voie ne sera pas enregistré.

* *Si vous spécifiez une piste mono comme piste de destination, le panoramique sera automatiquement réglé soit à fond à gauche (L63), soit à fond à droite (R63). Si vous spécifiez une piste stéréo, le panoramique sera réglé au centre (0).*

* *Dans la page écran de l'étape 5, les pistes sélectionnées en entrée de voie seront réglées en "lecture", et ne pourront par conséquent pas être choisies comme pistes d'enregistrement. Le VS-840 autorise au maximum quatre pistes en enregistrement simultané. Par exemple, si vous avez spécifié comme pistes d'enregistrement les pistes 1, 2 et 5/6, il sera impossible de spécifier la piste 4 comme destination d'enregistrement de la voie 4*



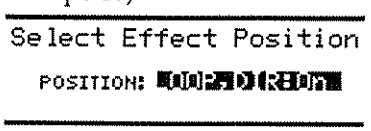
7. Cette page sert à effectuer des réglages de panoramique (de balance dans le cas de signaux stéréo) sur chaque voie. Le panoramique adéquat sera automatiquement sélectionné pour la piste choisie au cours de l'étape 6 comme destination d'enregistrement. Modifiez-le si nécessaire.

8. Cette page sert à spécifier si vous désirez ou non utiliser des effets. Si oui, sélectionnez l'icône "YES": vous pouvez dès lors procéder à leur paramétrage.

Si vous avez sélectionné l'icône "NO", c'est la page écran finale (celle de l'étape 18) qui apparaît.

9. Cette page sert à sélectionner le patch utilisé par l'effet. Placez d'abord le curseur sur "TYPE", et sélectionnez le type d'algorithme que vous désirez employer. Puis placez le curseur sur "PATCH", sélectionnez le patch et appuyez sur [ENTER(TAP)]. Le patch spécifié sera alors sélectionné. Appuyez encore une fois sur [ENTER(TAP)] pour avancer à la page suivante.

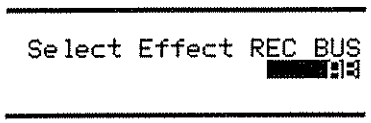
10. Cette page sert à sélectionner l'endroit où l'effet viendra se connecter. Choisissez la destination de la connexion de l'effet avec la molette VALUE/DIAL. Pour plus de détails concernant les différents types de connexion, veuillez vous référer au paragraphe "Connexions des effets", page 72. Si vous sélectionnez ici une connexion en boucle (LOOP DIR:Off ou LOOP, DIR:On), vous irez à la page écran décrite au point 11 ci-dessous. Toute autre sélection provoquera l'apparition de la page écran finale (celle de l'étape 18).



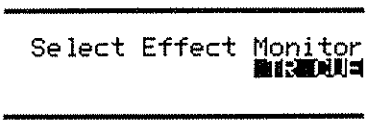
11. Cette page sert à spécifier si le signal d'effet sera enregistré ou non. Si vous désirez l'enregistrer, sélectionnez l'icône "YES". La page écran décrite au point 12 ci-dessous apparaîtra, et vous pourrez y indiquer la destination d'enregistrement (bus REC).

Si vous sélectionnez l'icône "NO", la page de destination de la sortie d'écoute du signal d'effet, décrite au point 13 ci-dessous, apparaîtra.

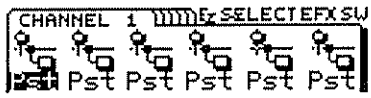
12. Cette page permet de spécifier la destination d'enregistrement du signal d'effet. Sélectionnez le bus d'enregistrement (bus REC) auquel sera assigné le signal de sortie de l'effet.



13. Cette page permet de spécifier la destination de la sortie d'écoute du signal d'effet. Sélectionnez le bus auquel vous désirez assigner le signal d'effet.



14. Cette page permet de spécifier l'endroit où le signal sera prélevé avant d'être envoyé au bus EFFECT. Utilisez les touches Curseur et la molette TIME/VALUE pour procéder aux réglages de chaque voie.



Commutateur EFFECT SEND

Ce commutateur permet de choisir, pour chaque voie, l'endroit où le signal sera prélevé avant d'être envoyé au bus EFFECT.

Off :
Aucun signal n'est prélevé.

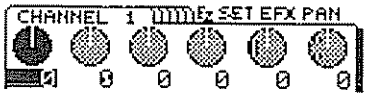
Pre (avant fader)
Le signal est prélevé avant le fader de la voie, puis envoyé sur le bus EFFECT.

Pst (après fader)
Le signal est prélevé après le fader de la voie, puis envoyé sur le bus EFFECT.

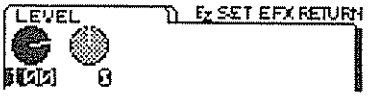
* *Les paramètres Effect Send Level/Pan des voies désactivées (sur "Off") sont affichés sous la forme "—-", et leur valeur ne peut être modifiée. Toutefois, lorsque vous sortez du mode Easy Routing pour revenir au mode Play, la valeur réglée sera affichée, et peut alors être modifiée à votre guise. En mode Play, les valeurs des paramètres Effect Send Level/Pan pour les voies dont le commutateur EFFECT SEND est sur OFF seront soulignées.*

15. Cette page sert à spécifier le niveau d'envoi du signal de chaque voie vers l'effet. Ajustez le niveau d'envoi des voies auxquelles vous désirez appliquer des effets

16. Cette page sert à spécifier le panoramique du signal de départ effet. Procédez à ce réglage si nécessaire.



17. Cette page sert à spécifier le niveau de retour effet ainsi que sa balance. Procéder aux réglages avec les touches Curseur et la molette TIME/VALUE.



18. Cette page est la dernière du mode Easy Routing. Si vous avez terminé les réglages, appuyez sur [DISPLAY] afin de revenir au mode Play.

* *Si vous désirez sauvegarder les réglages en cours, veuillez vous référer au paragraphe "Icône User Routing", page 41 de ce chapitre*

19. Appuyez sur [REC], ce qui fait clignoter l'indicateur de la touche, puis sur [PLAY] pour commencer l'enregistrement.

Icône Track Bouncing

Sélectionnez cette icône si vous désirez fusionner deux pistes (ou plus) sur une seule autre piste, ou appliquer un effet à une piste déjà enregistrée avant de la réenregistrer sur une autre piste.

Nous allons examiner les pages écran qui s'affichent lorsque vous sélectionnez l'icône Track Bouncing. Lorsque vous lancez effectivement cette procédure, les pages apparaîtront dans l'ordre indiqué ci-après.

La procédure de base consiste à utiliser les touches Curseur afin de placer le curseur sur l'élément que vous désirez modifier, puis la molette TIME/VALUE pour modifier sa valeur. Une fois que vous avez fini vos réglages dans une page, appuyez sur [ENTER(TAP)] pour passer à la suivante. Pour revenir à la page précédente, appuyez sur [EXIT].

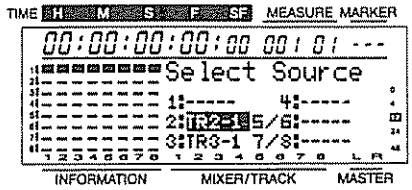
1. Appuyez sur [EZ ROUTING].

2. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône Track Bouncing, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].

3. Cette page sert à spécifier si vous désirez ou non modifier les valeurs des paramètres (valeurs par défaut) réglées automatiquement lors de la procédure d'Easy Routing. Si vous désirez procéder à des modifications, sélectionnez l'icône "YES". La page de l'étape 4 ci-dessous apparaîtra, ce qui vous permettra de régler les paramètres.

Si vous sélectionnez l'icône "NO", la page du point 8 apparaîtra : vous pourrez y spécifier comment les effets seront utilisés.

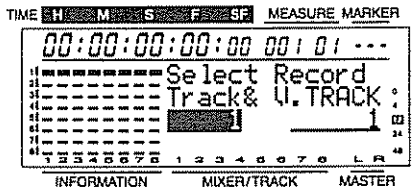
4. Cette page sert à sélectionner les pistes "sources" du prémixage. Utilisez les touches Curseur et la molette TIME/VALUE pour les sélectionner. Les pistes réglées sur "—" ne seront pas enregistrées.



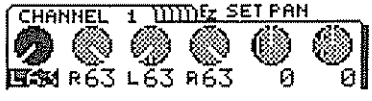
5. Cette page permet de sélectionner la piste "destination" du prémixage. Utilisez les touches Curseur et la molette TIME/VALUE pour la sélectionner, réelle ou virtuelle (V-track).

* *Si vous choisissez une piste mono comme piste de destination, le panoramique de la voie spécifié par vos soins dans l'étape 4 ci-dessus sera automatiquement réglé soit à fond à gauche (L63), soit à fond à droite (R63). Si vous choisissez une piste stéréo, le panoramique des voies 1 et 3 sera réglé à fond à gauche (L63), celui des voies 2 et 4 à fond à droite (R63) et la balance des voies 5/6 et 7/8 en position centrale (0).*

* *Les pistes sélectionnées comme entrées de voie dans la page écran de l'étape 4 seront réglées en lecture ("playback", et ne pourront être sélectionnées comme pistes de destination d'enregistrement.*



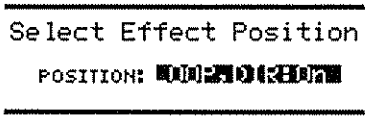
6. Cette page permet de spécifier le panoramique (ou la balance, dans le cas d'une piste stéréo) de chaque voie. Ce paramètre sera réglé automatiquement sur chaque voie en fonction de la piste "destination" du prémixage choisie à l'étape 5. Modifiez le réglage si nécessaire.



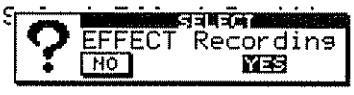
7. Cette page sert à spécifier si vous désirez ou non utiliser des effets. Si oui, sélectionnez l'icône "YES" : la page écran du point 8 ci-après apparaît, et vous pouvez procéder à leur paramétrage.
Si vous avez sélectionné l'icône "NO", c'est la page écran finale (celle de l'étape 17) qui apparaît.

8. Cette page sert à sélectionner le patch utilisé par l'effet. Placez d'abord le curseur sur "TYPE", et sélectionnez le type d'algorithme que vous désirez employer. Puis placez le curseur sur "PATCH", sélectionnez le patch et appuyez sur [ENTER(TAP)]. Le patch spécifié sera alors sélectionné. Appuyez encore une fois sur [ENTER(TAP)] pour passer à la page suivante.

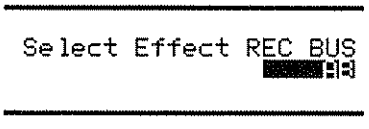
9. Cette page sert à sélectionner l'endroit où l'effet viendra se connecter. Choisissez la destination de la connexion de l'effet avec la molette VALUE/DIAL. Pour les détails concernant les différents types de connexion, voir le paragraphe "Connexions des effets", page 72. Si vous sélectionnez ici une connexion en boucle (LOOP, DIR:Off ou LOOP, DIR:On), vous irez à la page d'écran décrite au point 10 ci-dessous. Toute autre sélection provoquera l'apparition de la page écran finale (celle de l'étape 17).



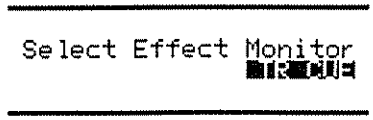
10. Cette page sert à spécifier si le signal d'effet sera enregistré ou non. Si oui, sélectionnez l'icône "YES". La page écran décrite au point 11 ci-dessous apparaîtra et vous pourrez y indiquer la destination d'enregistrement (bus REC).
Si vous sélectionnez l'icône "NO", la page de destination de la sortie d'écoute du signal d'effet, décrite au point 12 ci-dessous, apparaîtra.



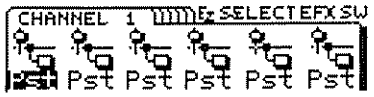
11. Cette page permet de spécifier la destination d'enregistrement du signal d'effet. Sélectionnez le bus d'enregistrement (bus REC) auquel sera assigné le signal de sortie de l'effet.



12. Cette page permet de spécifier la destination de la sortie d'écoute du signal d'effet. Sélectionnez le bus auquel vous désirez assigner le signal d'effet.



13. Cette page permet de spécifier l'endroit où le signal sera prélevé avant d'être envoyé au bus EFFECT. Procédez aux réglages de chaque voie avec les touches Curseur et la molette TIME/VALUE.



Commutateur EFFECT SEND

Ce commutateur permet de choisir, pour chaque voie, l'endroit où le signal sera prélevé avant d'être envoyé au bus EFFECT.

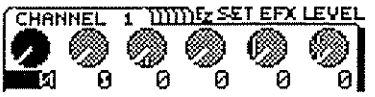
Off :
Aucun signal n'est prélevé.

Pre (avant fader)
Le signal est prélevé avant le fader de la voie, puis envoyé sur le bus EFFECT.

Pst (après fader)
Le signal est prélevé après le fader de la voie, puis envoyé sur le bus EFFECT.

* *Les paramètres Effect Send Level/Pan pour les voies désactivées (sur "Off") sont affichés sous la forme "—", et leur valeur ne peut être modifiée. Toutefois, lorsque vous sortez du mode Easy Routing et que vous revenez au mode Play, la valeur réglée sera affichée et peut alors être modifiée à votre guise. En mode Play, les valeurs des paramètres Effect Send Level/Pan pour les voies dont le commutateur EFFECT SEND est sur OFF seront soulignées.*

14. Cette page sert à spécifier le niveau d'envoi du signal de chaque voie vers l'effet. Ajustez le niveau d'envoi des voies auxquelles vous désirez appliquer des effets.

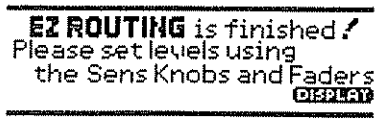


15. Cette page sert à spécifier le panoramique du signal de départ effet. Procédez à ce réglage si nécessaire.

16. Cette page sert à spécifier le niveau de retour effet ainsi que sa balance. Utilisez les touches Curseur et la molette TIME/VALUE pour procéder aux réglages.

17. Cette page est la dernière du mode Easy Routing. Si vous avez terminé les réglages, appuyez sur [DISPLAY] afin de revenir au mode Play.

* *Si vous désirez sauvegarder les réglages en cours, veuillez vous référer au paragraphe "Icône User Routing", page 41 de ce chapitre.*



18. Appuyez sur [REC], ce qui fait clignoter le témoin de la touche en rouge, puis appuyez sur [PLAY] pour commencer l'enregistrement.

Icône Mixdown

Sélectionnez cette icône si vous désirez enregistrer votre mixage, après équilibrage du niveau des pistes, sur un magnétophone stéréo : magnétophone à cassette, platine DAT, enregistreur MiniDisc, etc.

Vous pouvez également ajouter aux signaux déjà enregistrés, lus sur les huit pistes, la sortie d'un expandeur branché sur un séquenceur synchronisé au défilement du VS-840 : dans de tels cas, il faut se servir des potentiomètres TRACK CUE 1 à 4 comme potentiomètres de niveau pour les sources externes (la sérigraphie mentionne, dans la section enregistreur, "1-4 EXT INPUT"). Vous pouvez ainsi simultanément lire les huit pistes du VS-840 et leur ajouter, en direct, les signaux arrivant sur les prises INPUT 1 à 4 sous forme de deux signaux stéréo. Autrement dit, en mixage, votre VS-840 peut gérer jusqu'à 12 signaux simultanément !

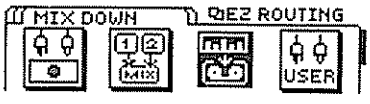
* *La fonction permettant d'assigner des signaux externes aux potentiomètres TRACK CUE 1 à 4 n'est accesible que via l'icône Mixdown. Dès vous appuierez sur [MONITOR SEL] pour commuter la sortie d'écoute (Monitor) sur TR CUE +MASTER ou sur TRACK CUE, les potentiomètres TRACK CUE 1 à 4 retrouveront leurs fonctions habituelles.*

Nous allons examiner les pages écran qui s'affichent lorsque vous sélectionnez l'icône Mixdown. Lorsque vous lancez effectivement cette procédure, les pages apparaissent dans l'ordre indiqué ci-après.

La procédure de base consiste à utiliser les touches Curseur afin de placer le curseur sur l'élément à modifier, puis utiliser la molette TIME/VALUE pour modifier sa valeur. Une fois que vous avez fini vos réglages dans une page, appuyez sur [ENTER(TAP)] pour passer à la suivante. Pour revenir à la page précédente, appuyez sur [EXIT].

1. Appuyez sur [EZ ROUTING].

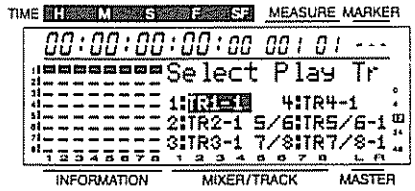
2. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône Mixdown, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].



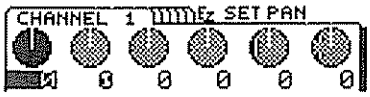
3. Cette page sert à spécifier si vous désirez ou non modifier les valeurs des paramètres (valeurs par défaut) réglées automatiquement lors de la procédure d'Easy Routing. Si oui, sélectionnez l'icône "YES". La page de l'étape 4 ci-dessous apparaît, ce qui permet de régler les paramètres.

Si vous sélectionnez l'icône "NO", la page de l'étape 6 apparaîtra : vous pourrez y spécifier comment les effets seront utilisés.

4. Cette page sert à sélectionner l'entrée pour chaque voie. Utilisez les touches Curseur et la molette TIME/VALUE pour les sélectionner. Si vous sélectionnez MUTE, aucun signal ne sera présent en entrée de la voie.



5. C'est la page de réglage du panoramique (de la balance dans le cas de pistes stéréo) de chaque voie. Modifiez ces réglages si vous le désirez.

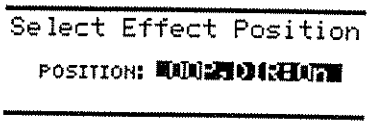


6. Cette page sert à spécifier si vous désirez ou non utiliser des effets. Si oui, sélectionnez l'icône "YES" : la page écran du point 7 ci-après apparaît, et vous pouvez procéder à leur paramétrage.

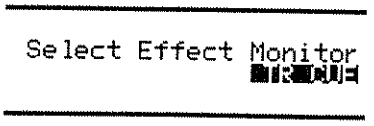
Si vous avez sélectionné l'icône "NO", c'est la page écran finale (celle de l'étape 14) qui apparaît.

7. Cette page sert à sélectionner le patch utilisé par l'effet. Placez d'abord le curseur sur "TYPE" et sélectionnez le type d'algorithme que vous désirez employer. Puis placez le curseur sur "PATCH", sélectionnez le patch et appuyez sur [ENTER(TAP)]. Le patch spécifié sera alors sélectionné. Appuyez encore une fois sur [ENTER(TAP)] pour passer à la page suivante.

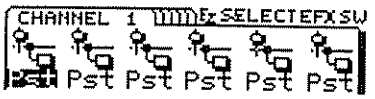
8. Cette page sert à sélectionner l'endroit où l'effet viendra se connecter. Choisissez la destination de la connexion de l'effet avec la molette VALUE/ DIAL. Pour les détails concernant les différents types de connexion, voir le § "Connexions des effets", page 72. Si vous sélectionnez ici une connexion en boucle (LOOP, DIR:Off ou LOOP, DIR:On), vous irez à la page écran décrite au point 10 ci-dessous. Toute autre sélection provoquera l'apparition de la page finale (celle de l'étape 17).



9. Cette page permet de spécifier la destination de la sortie d'écoute du signal d'effet. Sélectionnez le bus auquel vous désirez assigner le signal d'effet.



10. Cette page permet de spécifier l'endroit où le signal sera prélevé avant d'être envoyé au bus EFFECT. Procédez aux réglages de chaque voie avec les touches Curseur et la molette TIME/VALUE.



Commutateur EFFECT SEND

Il permet de choisir, pour chaque voie, l'endroit où le signal sera prélevé avant d'être envoyé au bus EFFECT.

Off :

Aucun signal n'est prélevé.

Pre (avant fader)

Le signal est prélevé avant le fader de la voie, puis envoyé sur le bus EFFECT.

Pst (après fader)

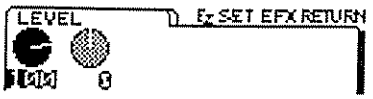
Le signal est prélevé après le fader de la voie, puis envoyé sur le bus EFFECT.

* *Les paramètres Effect Send Level/Pan des voies désactivées (sur "Off") sont affichés sous la forme "—", et leur valeur ne peut être modifiée. Toutefois, lorsque vous sortez du mode Easy Routing et que vous revenez au mode Play, la valeur réglée est alors affichée et peut être modifiée à votre guise. En mode Play, les valeurs des paramètres Effect Send Level/Pan pour les voies dont le commutateur EFFECT SEND est sur OFF seront soulignées.*

11. Cette page sert à spécifier le niveau d'envoi du signal de chaque voie vers l'effet. Ajustez le niveau d'envoi des voies auxquelles vous désirez appliquer des effets.

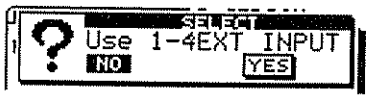
12. Cette page sert à spécifier le panoramique du signal de départ effet. Procédez à ce réglage si nécessaire.

13. Cette page sert à spécifier le niveau de retour effet ainsi que sa balance. Utilisez les touches Curseur et la molette TIME/VALUE pour procéder aux réglages.



14. Cette page sert à spécifier si les signaux présents sur les prises INPUT 1 à 4 viendront s'ajouter au mixage. Si vous désirez ajouter ces signaux à votre mixage, sélectionnez l'icône "YES". Dans le cas contraire, sélectionnez l'icône "NO".

* *Si vous avez sélectionné l'icône "YES", utilisez les potentiomètres TRACK CUE 1 à 4 comme potentiomètres de niveau pour les sources externes.*



15. Cette page est la dernière. Si vous avez fini de procéder à vos réglages, appuyez sur [DISPLAY] afin de revenir au mode Play.

* *Si vous désirez sauvegarder les réglages en cours, veuillez vous référer au paragraphe "Icône User Routing", page 41 de ce chapitre.*

16. Veuillez vous référer à la procédure décrite dans "Mixage stéréo" (page 61), puis enregistrez votre mixage sur un magnétophone à cassette, etc.

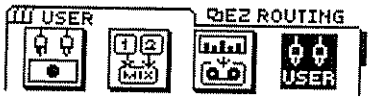
Icône Routing

Les réglages en cours, qu'ils aient été effectués en mode Easy Routing ou autre, peuvent être sauvegardés sous forme de User Routing (assignation utilisateur) dans une des dix mémoires prévues. En mémorisant une fois pour toutes les réglages de console que vous utilisez le plus fréquemment, vous pourrez enregistrer et éditer plus efficacement, sans devoir rétablir ces réglages identiques à chaque fois.

Sauvegarder les réglages de console en cours sous forme de User Routing

1. Appuyez sur [EZ ROUTING].

2. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône User Routing, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].



3. La page User Routing apparaît. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône "SAVE", puis appuyez sur [ENTER(TAP)].
4. Le nouvel User Routing se verra automatiquement assigner un numéro inutilisé et la page écran qui apparaît ensuite permet d'entrer le nom de ce nouvel User Routing au moyen des touches Curseur et de la molette TIME/VALUE.
5. Une fois le nom entré, placez le curseur sur l'icône "GO", puis appuyez sur [ENTER(TAP)]. Les réglages en cours de la console sont mémorisés et vous reviendrez au mode Play.

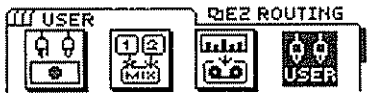
Rappeler des réglages de console mémorisés sous forme de User Routing

1. Appuyez sur [EZ ROUTING].
2. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône User Routing, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].

3. La page User Routing apparaît alors. Avec la molette TIME/VALUE, sélectionnez le numéro de l'User Routing que vous désirez rappeler.
4. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône "GO", puis appuyez sur (ENTER(TAP).
5. Les réglages du User Setting que vous avez choisi seront rappelés, puis vous revenez au mode Play.

Effacer des réglages de console mémorisés sous forme d'User Routing

1. Appuyez sur [EZ ROUTING].
2. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône User Routing, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].



3. La page User Routing apparaît alors. Avec la molette TIME/VALUE, sélectionnez le numéro de l'User Routing que vous désirez effacer.
4. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône "DEL", puis appuyez sur [ENTER(TAP)].
5. L'affichage vous demandera "Are you sure ?", appuyez sur [YES].

   Si vous désirez annuler l'opération d'effacement, appuyez sur [NO].
6. Si vous désirez effacer un autre User Routing, répétez les étapes 3 à 5.
7. Si vous ne désirez pas effacer d'autre User Routing, appuyez sur [DISPLAY] afin de revenir au mode Play.

Icône AUX Routing

Ce mode sert à écouter différents signaux respectivement sur les prises MON/AUX et sur la prise casque, ou pour l'utilisation d'effets externes.
Si vous désirez employer les prises MON/AUX comme départs d'effet, utilisez les prises INPUT 1 à 4 comme retours d'effet.

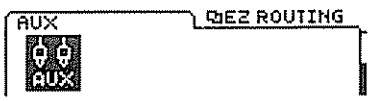
* *Si, alors que Monitor Select se trouve sur AUX, vous sélectionnez l'icône "MON" dans la première page d'AUX Routing ou si vous essayez de modifier ce réglage pour un autre que AUX, le message d'alerte suivant apparaîtra : "Vérifiez le routing !"*

Si ce message apparaît et que vous utilisez les prises MON/AUX comme départs d'effet ainsi que les prises INPUT 1 à 4 comme retours d'effet, il faut débrancher immédiatement les câbles de retour d'effet branchés sur les prises INPUT. Sinon un phénomène de bouclage pourrait se produire. Après avoir débranché ces câbles, appuyez sur [ENTER(TAP)] et continuez vos réglages.

Pourquoi cette manipulation ? Parce que si vous modifiez le réglage de Monitor Select (qui n'est dès lors plus AUX) alors que vous vous servez des prises MON/AUX comme départs effet et des prises INPUT 1 à 4 comme retours effet, vous envoyez la sortie des prises MON/AUX aux entrées INPUT, ce qui, selon les réglages effectués sur la console (niveaux de départ notamment), peut déboucher sur des phénomènes de bouclage. De surcroît, même si Monitor Select est réglé sur AUX, monter le niveau de départ effet (AUX Send Level) sur une voie où revient le signal d'un effet peut provoquer le même phénomène de bouclage. Assurez-vous de bien régler ce niveau de départ effet à 0 sur toutes les voies recevant le signal de retour effet.

Nous allons examiner les pages écran qui s'affichent lorsque vous sélectionnez l'icône AUX Routing. Lorsque vous lancez effectivement cette procédure, les pages apparaîtront dans l'ordre indiqué ci-après.
La procédure de base consiste à utiliser les touches Curseur afin de placer le curseur sur l'élément que vous désirez modifier, puis utiliser la molette TIME/VALUE pour modifier sa valeur. Une fois que vous avez fini vos réglages dans une page, appuyez sur [ENTER(TAP)] pour passer à la suivante. Pour revenir à la page précédente, appuyez sur [EXIT].

1. Appuyez sur [EZ ROUTING].
2. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône AUX Routing, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].



3. Cette page sert à sélectionner le signal qui apparaîtra sur les prises MON/AUX.

Si l'icône "MON" est sélectionnée

Si AUX est sélectionné dans Monitor Select, TR CUE+MASTER sera sélectionné ; si la sélection dans Monitor Select n'est pas AUX, elle restera inchangée. Le signal du bus MIX sera dirigé vers les sorties MASTER OUT et la sortie casque se verra assigner le même signal que les prises MON/AUX. Une fois les réglages achevés, vous reviendrez au mode Play.

Si l'icône "AUX" est sélectionnée

C'est le signal du bus AUX qui sera assigné aux sorties MON/AUX (le témoin de la touche [MONITOR SEL] clignotera en vert).

4. Cette page sert à sélectionner le signal présent sur la sortie casque (prise PHONES).

Si l'icône "MASTER" est sélectionnée

C'est le signal du bus MIX qui sera envoyé sur les prises PHONES et MASTER OUT. Une fois les réglages achevés, vous reviendrez au mode Play.

Si l'icône "TR CUE" est sélectionnée

C'est le signal du bus TRACK CUE qui sera envoyé sur les prises PHONES et MASTER OUT. Une fois les réglages achevés, l'afficheur indiquera "MASTER OUTPUT is TR CUE sound". Appuyez sur [ENTER(TAP)] pour revenir en mode Play.

C'est cette icône qu'il convient de sélectionner si vous utilisez un effet externe.

Si l'icône "AUX" est sélectionnée

La prise PHONES se verra assigner le même signal que les prises MON/AUX (c'est-à-dire le signal du bus AUX) et le signal du bus MIX sera envoyé aux prises MASTER OUT. Une fois les réglages effectués, vous reviendrez au mode Play.

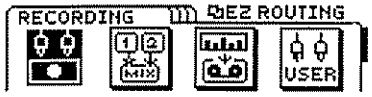
Deux exemples d'utilisation d'Easy Routing

Enregistrer en piste 1

Dans cet exemple, nous allons expliquer comment enregistrer en piste 1 un signal arrivant sur l'entrée INPUT 1. Dans ce cas, il faut sélectionner l'icône Recording.

La procédure de base consiste à utiliser les touches Curseur afin de placer le curseur sur l'élément que vous désirez modifier, puis utiliser la molette TIME/VALUE pour modifier sa valeur. Une fois que vous avez fini vos réglages dans une page, appuyez sur [ENTER(TAP)] pour passer à la suivante. Pour revenir à la page précédente, appuyez sur [EXIT].

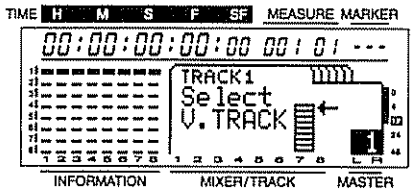
1. Appuyez sur [EZ ROUTING].
2. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône Recording, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].



3. Cette page sert à spécifier si vous désirez ou non modifier les valeurs des paramètres (valeurs par défaut) réglées automatiquement lors de la procédure d'Easy Routing. Si vous désirez procéder à des modifications, sélectionnez l'icône "YES". La page de l'étape 4 ci-dessous apparaîtra, ce qui vous permettra de régler les paramètres.

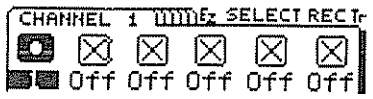
   Si vous sélectionnez l'icône "NO", la page du point 8 apparaîtra : vous pourrez y spécifier comment les effets seront utilisés.

4. La page de réglage V-Track (pistes virtuelles) apparaîtra alors. Les valeurs en cours sont visualisées sur l'afficheur. Utilisez les touches [CURSOR ◁ ▷] et la molette TIME/VALUE pour sélectionner la piste virtuelle sur laquelle vous désirez enregistrer pour la piste 1.

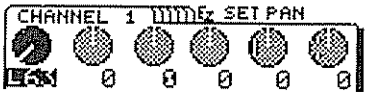


5. Cette page sert à spécifier l'entrée de chaque voie de console. Il faut assigner la prise INPUT 1 à la voie 1, mais comme c'est le réglage par défaut, rien ne doit être modifié ici.

6. Cette page sert à spécifier, pour chaque voie, la piste d'enregistrement de destination. Pour cet exemple, utilisez les touches Curseur et la molette TIME/VALUE pour sélectionner "1" comme piste d'enregistrement de destination de la voie 1.



7. Cette page sert à effectuer les réglages de panoramique (de balance dans le cas de signaux stéréo) de chaque voie. Le panoramique sera réglé automatiquement pour la piste choisie au cours de l'étape 6 comme destination d'enregistrement. Assurez-vous que le panoramique de la voie 1 est réglé à fond à gauche (L63).



8. Cette page sert à spécifier si vous désirez ou non utiliser des effets. Dans notre exemple, ce n'est pas le cas : sélectionnez donc l'icône "NO".

9. Cette page est la dernière. Si vous avez fini de procéder à vos réglages, appuyez sur [DISPLAY] afin de revenir en mode Play.

* *Si vous désirez conserver les réglages en cours, veuillez vous référer au paragraphe "Icône User Routing", page 41 de ce chapitre.*

10. Les réglages sont à présent effectués. Appuyez sur [ZERO] pour revenir au début du morceau, puis sur [REC] pour passer en mode d'attente d'enregistrement (le témoin REC clignote en rouge), puis enfin sur [PLAY] pour commencer l'enregistrement.

Enregistrer en stéréo sur les pistes 5/6

Dans cet exemple, nous allons expliquer comment enregistrer en pistes 5/6 un signal stéréophonique arrivant sur les entrées INPUT 5/6. Dans ce cas, il faut sélectionner l'icône Recording.

La procédure de base consiste à utiliser les touches Curseur afin de placer le curseur sur l'élément que vous désirez modifier, puis utiliser la molette TIME/VALUE pour modifier sa valeur. Une fois que vous avez fini vos réglages dans une page, appuyez sur [ENTER(TAP)] pour passer à la suivante. Pour revenir à la page précédente, appuyez sur [EXIT].

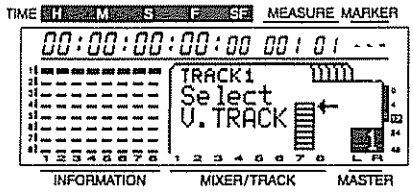
1. Appuyez sur [EZ ROUTING].

2. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône Recording, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].

3. Cette page sert à spécifier si vous désirez ou non modifier les valeurs des paramètres (valeurs par défaut) réglées automatiquement lors de la procédure d'Easy Routing. Si vous désirez procéder à des modifications, sélectionnez l'icône "YES". La page de l'étape 4 ci-dessous apparaîtra, ce qui vous permettra de régler les paramètres.

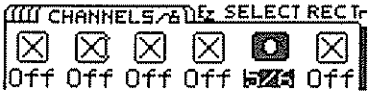
Si vous sélectionnez l'icône "NO", la page du point 8 apparaîtra : vous pourrez y spécifier comment les effets seront utilisés.

4. La page de réglage V-Track (pistes virtuelles) apparaît. Les valeurs en cours sont visualisées sur l'afficheur. Utilisez les touches [CURSOR ◁ ▷] et la molette TIME/VALUE pour sélectionner les pistes virtuelles sur lesquelles vous désirez enregistrer pour les pistes 5/6.

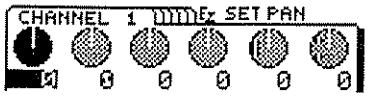


5. Cette page sert à spécifier l'entrée de chaque voie de console. Il faut assigner les prises INPUT 1/2 aux voies 5/6, mais comme c'est le réglage par défaut, rien ne doit être modifié ici.

6. Cette page sert à spécifier, pour chaque voie, la piste d'enregistrement de destination. Pour cet exemple, utilisez les touches Curseur et la molette TIME/VALUE pour sélectionner "5/6" comme piste d'enregistrement de destination des voies 5/6.



7. Cette page sert à effectuer des réglages de panoramique (de balance dans le cas de signaux stéréo) sur chaque voie. Le panoramique sera réglé automatiquement pour la piste choisie au cours de l'étape 6 comme destination d'enregistrement. Assurez-vous que le panoramique des voies 5/6 est réglé en position centrale (0).



8. Cette page sert à spécifier si vous désirez ou non utiliser des effets. Dans notre exemple, ce n'est pas le cas : sélectionnez donc l'icône "NO".

9. Cette page est la dernière. Si vous avez fini de procéder à vos réglages, appuyez sur [DISPLAY] afin de revenir au mode Play.

* *Si vous désirez conserver les réglages en cours, veuillez vous référer au paragraphe "Icône User Routing", page 41 de ce chapitre*

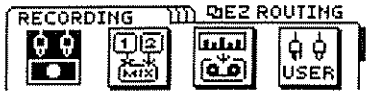
10. Les réglages sont à présent effectués. Appuyez sur [ZERO] pour revenir au début du morceau, puis sur [REC] pour passer en mode d'attente d'enregistrement (le témoin REC clignote en rouge), puis enfin appuyez sur [PLAY] pour commencer l'enregistrement.

Enregistrer des pistes supplémentaires en en écoutant d'autres (Overdubbing)

Le procédé consistant à enregistrer de nouvelles pistes en écoutant des pistes déjà enregistrées est connu sous le nom d'overdubbing. Dans cet exemple, nous allons expliquer comment enregistrer en pistes 1/2 des signaux arrivant sur les entrées INPUT 1/2 tout en écoutant les pistes 5/6 préalablement enregistrées. Dans ce cas, il faut sélectionner l'icône Recording.
La procédure de base consiste à utiliser les touches Curseur afin de placer le curseur sur l'élément que vous désirez modifier, puis utiliser la molette TIME/VALUE pour modifier sa valeur. Une fois que vous avez fini vos réglages dans une page, appuyez sur [ENTER(TAP)] pour passer à la suivante. Pour revenir à la page précédente, appuyez sur [EXIT].

1. Appuyez sur [EZ ROUTING]

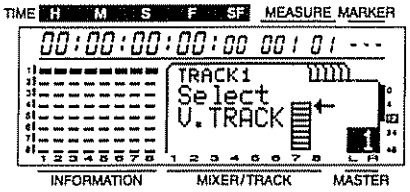
2. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône Recording, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].



3. Cette page sert à spécifier si vous désirez ou non modifier les valeurs des paramètres (valeurs par défaut) réglées automatiquement lors de la procédure d'Easy Routing. Si oui, sélectionnez l'icône "YES". La page de l'étape 4 ci-dessous apparaîtra, ce qui vous permettra de régler des paramètres.

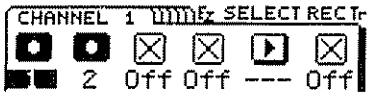
Si vous sélectionnez l'icône "NO", la page du point 8 apparaîtra : vous pourrez y spécifier comment les effets seront utilisés.

4. La page de réglage V-Track (pistes virtuelles) apparaîtra alors. Les valeurs en cours sont visualisées sur l'afficheur. Utilisez les touches [CURSOR ◁ ▷] et la molette TIME/VALUE pour sélectionner la piste virtuelle sur laquelle vous désirez enregistrer pour la piste 1.

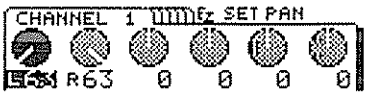


5. Cette page sert à spécifier l'entrée de chaque voie de console. Il faut assigner les prises INPUT 1 à la voie 1, INPUT 2 à la voie 2, mais comme c'est le réglage par défaut, rien ne doit être modifié. En revanche, il faut assigner les pistes 5/6 comme entrée des voies 5/6. Pour cela, utilisez les touches Curseur pour placer le curseur sur "Channel 5/6", puis la molette TIME/VALUE pour sélectionner "5/6".

6. Cette page sert à spécifier, au niveau de chaque voie, la piste d'enregistrement de destination. Pour cet exemple, utilisez les touches Curseur et la molette TIME/VALUE pour sélectionner "1" et "2" comme pistes d'enregistrement de destination respectives des voies 1 et 2.



7. Cette page sert à effectuer des réglages de panoramique (de balance dans le cas de signaux stéréo) sur chaque voie. Le panoramique sera réglé automatiquement pour la piste choisie au cours de l'étape 6 comme destination d'enregistrement. Assurez-vous que le panoramique de la voie 1 est réglé à fond à gauche (L63) et celui de la voie 2 à fond à droite (R63).



8. Cette page sert à spécifier si vous désirez ou non utiliser des effets. Dans notre exemple, ce n'est pas le cas : sélectionnez donc l'icône "NO".

9. Cette page est la dernière. Si vous avez fini de procéder à vos réglages, appuyez sur [DISPLAY] afin de revenir au mode Play.

* *Si vous désirez conserver les réglages en cours, veuillez vous référer au paragraphe "Icône User Routing", page 41 de ce chapitre*

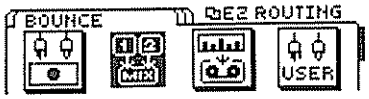
10. Les réglages sont à présent effectués. Appuyez sur [ZERO] pour revenir au début du morceau, puis sur [REC] pour passer en mode d'attente d'enregistrement (le témoin REC clignote en rouge), puis enfin appuyez sur [PLAY] pour commencer l'enregistrement.

Enregistrer des pistes sur d'autres en leur ajoutant de la réverb (Track Bouncing)

Dans cet exemple, nous allons expliquer comment ajouter un effet sur une piste déjà enregistrée, puis enregistrer le mélange sur une autre piste.
Nous allons donc ajouter de la réverbération sur les sons enregistrés sur les pistes 1, 2 et 5/6, puis enregistrer le résultat sur les pistes 7/8. Il faut donc sélectionner l'icône Track Bouncing.
La procédure de base consiste à utiliser les touches Curseur afin de placer le curseur sur l'élément que vous désirez modifier, puis utiliser la molette TIME/VALUE afin de modifier sa valeur. Une fois que vous avez fini vos réglages dans une page, appuyez sur [ENTER(TAP)] pour passer à la suivante. Pour revenir à la page précédente, appuyez sur [EXIT].

1. Appuyez sur [EZ ROUTING]

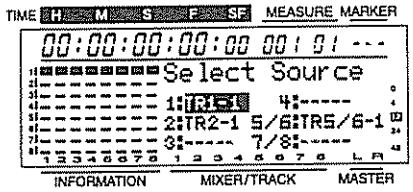
2. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône Recording, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].



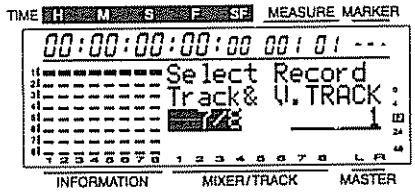
3. Cette page sert à spécifier si vous désirez ou non modifier les valeurs des paramètres (valeurs par défaut) réglées automatiquement lors de la procédure d'Easy Routing. Si oui, sélectionnez l'icône "YES". La page de l'étape 4 ci-dessous apparaîtra, ce qui vous permettra de régler les paramètres.

Si vous sélectionnez l'icône "NO", la page du point 7 apparaîtra : vous pourrez y spécifier comment les effets seront utilisés.

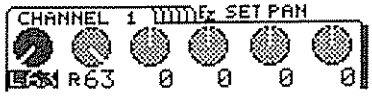
4. Cette page permet de sélectionner les pistes sources de l'enregistrement. Utilisez les touches Curseur et la molette TIME/VALUE afin de sélectionner les pistes sources de l'enregistrement, comme indiqué dans l'écran suivant. Pour les besoins de l'exemple, nous utiliserons la piste virtuelle 1. Par exemple, si l'affichage indique "TR5/6-1", cela signifie V-track 1 des pistes 5/6.



5. Cette page sert à spécifier les pistes de destination de l'enregistrement. Utilisez les touches Curseur et la molette TIME/VALUE afin de sélectionner ces pistes, comme indiqué dans la page écran ci-dessous.



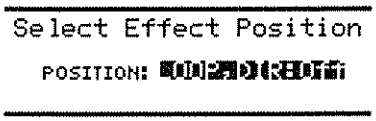
6. Cette page sert à effectuer des réglages de panoramique (de balance dans le cas de signaux stéréo) sur chaque voie. Le panoramique sera réglé automatiquement pour la piste choisie au cours de l'étape 6 comme destination d'enregistrement. Veillez à ce que le panoramique de la voie 1 soit réglé à fond à gauche (L63), celui de la voie 2 à fond à droite (R63) et la balance de la voie 5/6 au centre (0).



7. Cette page sert à spécifier si vous désirez ou non utiliser des effets. Comme c'est le cas dans notre exemple : sélectionnez l'icône "YES"

8. Cette page sert à sélectionner le patch utilisé par l'effet. Dans notre exemple, nous voulons de la réverbération. Placez donc le curseur sur "TYPE", et sélectionnez comme type d'algorithme "Reverb1". Puis placez le curseur sur "PATCH", et sélectionnez le patch. Pour cet exemple, choisissez un patch tel que "A-00:Medium Room", etc. Appuyez sur [ENTER(TAP)] pour rappeler le patch choisi. Appuyez encore une fois sur [ENTER(TAP)] pour passer à la page suivante.

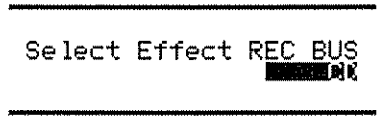
9. Cette page sert à sélectionner l'endroit où l'effet viendra se connecter. Pour notre exemple, utilisez la molette VALUE/DIAL afin de choisir une connexion de type LOOP DIR:Off. Pour plus de détails concernant les différents types de connexion, veuillez vous référer au paragraphe "Connexions des effets", page 72.



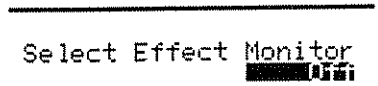
10. Cette page sert à spécifier si le signal d'effet sera enregistré ou non. Si vous désirez l'enregistrer, sélectionnez l'icône "YES". La page écran décrite au point 11 ci-dessous apparaîtra et vous pourrez y spécifier la destination d'enregistrement (bus REC).

Si vous sélectionnez l'icône "NO", la page de destination de la sortie d'écoute du signal d'effet, décrite au point 13 ci-dessous, apparaîtra.

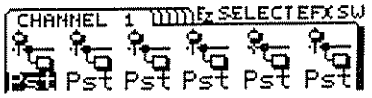
11. Cette page sert à indiquer la destination d'enregistrement du signal d'effet. Sélectionnez le bus d'enregistrement (bus REC) auquel sera assigné le signal de sortie de l'effet. Ici, ce sera "CD".



12. Cette page vous permet de spécifier la destination de la sortie d'écoute de l'effet. Sélectionnez le bus auquel vous désirez assigner l'effet. Ici, ce sera "Off".



13. Cette page vous permet de spécifier l'endroit où le signal sera prélevé avant d'être envoyé au bus EFFECT. Utilisez les touches Curseur et la molette TIME/VALUE pour procéder aux réglages sur chaque voie.



Commutateur EFFECT SEND

Ce commutateur permet de choisir, pour chaque voie, l'endroit où le signal sera prélevé avant d'être envoyé au bus EFFECT.

Off :
Aucun signal n'est prélevé.

Pre (avant fader)
Le signal est prélevé avant le fader de la voie, puis envoyé sur le bus EFFECT.

Pst (après fader)
Le signal est prélevé après le fader de la voie, puis envoyé sur le bus EFFECT.

* *Les paramètres Effect Send Level/Pan des voies désactivées (sur "Off") sont affichés sous la forme "—-", et leur valeur ne peut être modifiée. Toutefois, lorsque vous sortez du mode Easy Routing et que vous revenez au mode Play, la valeur réglée est alors affichée et peut être modifiée à votre guise. En mode Play, les valeurs des paramètres Effect Send Level/Pan pour les voies dont le commutateur EFFECT SEND est sur OFF seront soulignées.*

14. Cette page sert à spécifier le niveau d'envoi du signal de chaque voie vers l'effet. Ajustez le niveau d'envoi des voies auxquelles vous désirez appliquer des effets : ici, les voies 1, 2 et 5/6.

15. Cette page sert à spécifier le panoramique du signal de départ effet. Procédez à ce réglage si nécessaire.

16. Cette page sert à spécifier le niveau de retour effet ainsi que sa balance. Procédez aux réglages avec les touches Curseur et la molette TIME/VALUE.

17. Cette page est la dernière. Si vous avez fini de procéder à vos réglages, appuyez sur [DISPLAY] afin de revenir au mode Play.

* *Si vous désirez sauvegarder les réglages en cours, veuillez vous référer au paragraphe "Icône User Routing", page 41 de ce chapitre.*

18. Appuyez sur [REC], ce qui fait clignoter le témoin de la touche, puis appuyez sur [PLAY] pour commencer l'enregistrement.

Mixer sur deux voies

Dans cet exemple, nous allons expliquer comment ajuster le niveau et le panoramique (ou la balance, dans le cas d'une piste stéréo) des signaux stéréo enregistrés sur les pistes 3/4, 5/6; 7/8, pour les mélanger dans un mixage 2 voies. Dans ce cas, il faut sélectionner l'icône Mixdown.

La procédure de base consiste à utiliser les touches Curseur afin de placer le curseur sur l'élément que vous désirez modifier, puis utiliser la molette TIME/VALUE pour modifier sa valeur. Une fois que vous avez fini vos réglages dans une page, appuyez sur [ENTER(TAP)] pour passer à la suivante. Pour revenir à la page précédente, appuyez sur [EXIT].

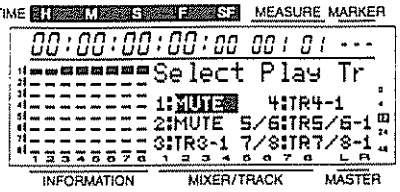
1. Appuyez sur [EZ ROUTING].

2. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône Recording, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].

3. Cette page sert à spécifier si vous désirez ou non modifier les valeurs des paramètres (valeurs par défaut) réglées automatiquement lors de la procédure d'Easy Routing. Si oui, sélectionnez l'icône "YES". La page de l'étape 4 ci-dessous apparaîtra, ce qui vous permettra de régler des paramètres.

Si vous sélectionnez l'icône "NO", la page du point 8 apparaîtra : vous pourrez y spécifier comment les effets seront utilisés.

4. Cette page permet de sélectionner les pistes sources de l'enregistrement. Utilisez les touches Curseur et la molette TIME/VALUE afin de sélectionner les pistes sources de l'enregistrement, comme indiqué dans l'affichage suivant. Pour les besoins de l'exemple, nous utiliserons la piste virtuelle (V-track) 1. Par exemple, si l'afficheur indique "TR5/6-1", cela signifie V-track 1 des pistes 5/6.



5. Cette page sert à effectuer des réglages de panoramique (de balance dans le cas de signaux stéréo) sur chaque voie. Modifiez les réglages si nécessaire.

6. Cette page sert à spécifier si vous désirez ou non utiliser des effets. Dans notre exemple, ce n'est pas le cas : donc sélectionnez l'icône "NO".

7. Cette page sert à spécifier si les signaux présents sur les prises INPUT 1 à 4 seront ou non utilisés dans le mixage. Ce n'est pas le cas dans notre exemple : sélectionnez l'icône "NO".

8. Cette page est la dernière. Si vous avez fini de procéder à vos réglages, appuyez sur [DISPLAY] afin de revenir au mode Play.

* *Si vous désirez conserver les réglages en cours, veuillez vous référer au paragraphe "Icône User Routing", page 41 de ce chapitre.*

9. Suivez la procédure décrite dans "Mixage stéréo (Mixdown)" (page 61), puis enregistrez votre mixage sur un magnétophone à cassette, etc.

A propos des valeurs par défaut réglées par Easy Routing

Lorsque vous sélectionnez un des menus Easy Routing, un ou plusieurs des paramètres mentionnés ci-dessous retrouveront leurs valeurs par défaut. Par conséquent, ils subiront une modification lorsque vous passerez par les différentes pages Easy Routing et que vous procéderez à des réglages.

* *Aucun paramètre n'est remis à sa valeur par défaut lors de la sélection de l'icône User Routing*

Paramètres réglés automatiquement

1. CHANNEL INPUT 1-7/8
2. CNANNEL PAN 1-7/8
3. CHANNEL EQ 1-7/8
4. REC BUS SELECT(CHANNEL 1-7/8)
5. REC BUS SELECT(EFFECT RTN)
6. TRACK STATUS 1-7/8
7. MONITOR SELECT
8. EFFECT SW
9. EFFECT POSITION
10. EFFECT PATCH TYPE
11. EFFECT PATCH NO.
12. EFFECT SEND Switch
13. EFFECT SEND LEVEL
14. EFFECT SEND PAN
15. EFFECT RETURN LEVEL
16. EFFECT RETURN BALANCE
17. AUX SEND Switch
18. AUX SEND LEVEL
19. MASTER OUT SELECT
20. PHONES SELECT
21. SOLO
22. LOOP
23. SCRUB
24. SCENE
25. VARI PITCH
26. MODE
27. TRACK CUE LEVEL

Valeurs par défaut rétablies par la sélection de l'icône Recording

LISTE DES PARAMETRES PAR DEFAUT

PARAMÈTRE	VALEUR
CHANNEL INPUT 1-7/8	CHANNEL1-4: INPUT1-4, CHANNEL5/6-7/8: INPUT1/2-3/4
CHANNEL PAN 1-7/8	all 0
CHANNEL EQ 1-7/8	all Off
REC BUS SELECT(CHANNEL 1-7/8)	AB, CD
REC BUS SELECT(EFFECT RTN)	Off
TRACK STATUS 1-7/8	toutes sur MUTE
MONITOR SELECT	TR CUE
EFFECT SW	Pst
EFFECT SEND LEVEL	all 0
EFFECT SEND PAN	all 0
EFFECT RETURN LEVEL	100
EFFECT RETURN BALANCE	0
MASTER OUT SELECT	MASTER
PHONES OUT	MON/AUX
SOLO	Off
LOOP	Off
SCRUB	Off
SCENE	Off
VARI PITCH	Off
MODE	SELECT
TRACK CUE LEVEL	100

Valeurs par défaut rétablies par la sélection de l'icône Track Bouncing

LISTE DES PARAMETRES PAR DEFAUT

PARAMÈTRE	VALEUR
CHANNEL INPUT 1-7/8	toutes sur TRACK
CHANNEL PAN 1-7/8	tous à 0
CHANNEL EQ 1-7/8	tous sur Off
REC BUS SELECT(CHANNEL 1-7/8)	AB, CD
REC BUS SELECT(EFFECT RTN)	Off
TRACK STATUS 1-7/8	toutes sur PLAY, (pas de données) MUTE
MONITOR SELECT	MASTER
EFFECT SW	Pst
EFFECT SEND LEVEL	all 0
EFFECT SEND PAN	all 0
EFFECT RETURN LEVEL	100
EFFECT RETURN BALANCE	0
MASTER OUT SELECT	MASTER
PHONES OUT	MON/AUX
SOLO	Off
LOOP	Off
SCRUB	Off
SCENE	Off
VARI PITCH	Off
MODE	SELECT
TRACK CUE LEVEL	100

Valeurs par défaut rétablies par la sélection de l'icône Mixdown

LISTE DES PARAMETRES PAR DEFAUT

PARAMÈTRE	VALEUR
CHANNEL INPUT 1-7/8	toutes sur TRACK
CHANNEL PAN 1-7/8	tous sur 0
CHANNEL EQ	tous sur Off
REC BUS SELECT(CHANNEL 1-7/8)	tous sur Off
REC BUS SELECT(EFFECT RTN)	Off
TRACK STATUS 1-7/8	toutes sur PLAY, (pas de données) MUTE

MONITOR SELECT	MASTER
EFFECT SW	Pst
EFFECT SEND LEVEL	all 0
EFFECT SEND PAN	all 0
EFFECT RETURN LEVEL	100
EFFECT RETURN BALANCE	0
MASTER OUT SELECT	MASTER
PHONES OUT	MON/AUX
SOLO	Off
LOOP	Off
SCRUB	Off
SCENE	Off
VARI PITCH	Off
MODE	SELECT
TRACK CUE LEVEL	100

Valeurs par défaut rétablies par la sélection de l'icône AUX Routing

Si vous sélectionnez l'icône "MON" dans la page "MON/AUX Out for"

LISTE DES PARAMETRES PAR DEFAUT

PARAMÈTRE	VALEUR
MONITOR SELECT	Si le réglage courant est différent de AUX, c'est ce réglage qui restera. Si le réglage courant est AUX, il sera remplacé par TR CUE+MASTER.
PHONES OUT	MON/AUX
MASTER OUT	MASTER

Si vous sélectionnez l'icône "AUX" dans la page "MON/AUX Out for"

LISTE DES PARAMETRES PAR DEFAUT

PARAMÈTRE	VALEUR
MONITOR SELECT	AUX

Si vous sélectionnez l'icône "MASTER" dans la page "PHONES Out for"

PHONES OUT	MASTER
MASTER OUT	MASTER

Si vous sélectionnez l'icône "TR CUE" dans la page "PHONES Out for"

PHONES OUT	MASTER
MASTER OUT	TR CUE

Si vous sélectionnez l'icône "AUX" dans la page "PHONES Out for"

PHONES OUT	MON/AUX
MASTER OUT	MASTER

Chapitre 6. Techniques d'enregistrement multipiste (VS-840 considéré comme un multipiste à bande)

Bien que le VS-840 soit un enregistreur multipiste numérique, le processus d'enregistrement se déroule de la même manière que sur un enregistreur multipiste analogique :

1. Enregistrez les pistes de base de votre morceau : batterie, basse, etc.
2. Tout en lisant les pistes de basse, batterie, etc., enregistrez de nouveaux instruments comme une guitare, etc. sur d'autres pistes (procédure d'overdubbing).
3. Le VS-840 peut lire simultanément jusqu'à huit pistes. Si vous désirez lire plus de huit pistes simultanément, il vous faudra enregistrer deux pistes ou plus sur une autre piste, de façon à libérer des pistes pour accueillir d'autres parties (procédure de Track Bouncing).
4. Pour chaque piste, ajustez l'égalisation, le panoramique et le niveau, puis enregistrez le mixage sur votre magnétophone Master.

Réaliser un nouvel enregistrement

Pour pouvoir enregistrer, il faut préparer un nouveau morceau (Song) : l'équivalent, sur un mulitpiste conventionnel, de l'insertion d'une nouvelle cassette.

Créer un nouveau morceau (Song New)

Le VS-840 permet de créer jusqu'à 200 morceaux (Songs) différents sur un même disque. Pour en créer un nouveau sur le disque, procédez comme ceci :

1. Appuyez sur [UTILITY].
2. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône Song Edit, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].

3. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône New Song, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].

4. L'afficheur indique "Sample Rate" et "Record Mode". Sélectionnez la fréquence d'échantillonnage de votre choix (44.1 ou 32.0 kHz) ainsi que le mode d'enregistrement (MT1, MT2, LV1, LV2). Pour effectuer vos sélections, utilisez les touches Curseur et la molette TIME/VALUE.
5. Appuyez sur [ENTER (TAP)].

   Si vous appuyez sur [EXIT], aucun nouveau morceau ne sera créé.
6. L'afficheur indique alors "STORE Current ?" Si vous désirez sauvegarder le morceau en cours de sélection (Current Song), appuyez sur [YES]. Dans le cas contraire, appuyez sur [NO].

   Une fois le nouveau morceau créé, vous reviendrez automatiquement au mode Play, et c'est ce morceau qui sera sélectionné.

< Mode d'enregistrement >

Sur le VS-840, le réglage du mode d'enregistrement permet de choisir une qualité sonore appropriée à ce que vous enregistrez, ainsi qu'une durée d'enregistrement adaptée à la capacité restant disponible sur le disque. Ce mode d'enregistrement se règle lors de la création d'un nouveau morceau. Les modes suivants sont disponibles - choisissez celui adapté à votre situation.

* *Il est impossible de modifier le type d'enregistrement une fois que le morceau a été créé.*

- **Multitrack 1 (MT1):**
  Ce mode est celui qui fournit la meilleure qualité sonore.
  Il convient parfaitement si vous désirez effectuer de nombreuses fusions de pistes.
- **Multitrack 2 (MT2):**
  Tout en préservant une grande qualité sonore, ce mode offre une durée d'enregistrement plus longue que "MT 1". C'est celui qu'on utilise le plus souvent.
- **Live 1 (LV1):**
  Ce mode autorise une durée d'enregistrement encore plus grande que "Multitrack 2". Sélectionnez-le si la capacité restant disponible sur votre disque dur est réduite, si vous désirez enregistrer un concert, etc.
- **Live 2 (LV2):**
  Ce mode est celui qui offre la plus longue durée d'enregistrement.

< Durée d'enregistrement >

Lors de la création d'un nouveau morceau, en plus du mode d'enregistrement, vous devez régler la fréquence d'échantillonnage. Les durées d'enregistrement correspondant à chaque mode sont les suivantes (pour 1 piste et une capacité de 100 Mo) :

Mode Enreg.	Fréq. Échantillonnage	
	44.1 kHz	32.0 kHz
Multitrack 1	37 minutes	50 minutes
Multitrack 2	50 minutes	68 minutes
Live 1	60 minutes	82 minutes
Live 2	75 minutes	103 minutes

Les durées d'enregistrement mentionnées dans la liste ci-dessus sont indicatives - elles peuvent varier légèrement selon le nombre de morceaux créés.

< Limitations concernant l'enregistrement simultané et le Vari-Pitch >

Selon le mode d'enregistrement que vous utilisez et selon l'utilisation ou non du Vari-Pitch, il existe des limites quant au nombre de pistes que vous pouvez utiliser et à la valeur supérieure de Vari-Pitch.

	Nombre de pistes pouvant être enregistrées simultanément		
	sans VARI PITCH	avec VARI PITCH	limite sup. duVARI PITCH
Multitrack 1	2 pistes	1 piste	47.07 kHz
Multitrack 2	4 pistes	2 pistes	47.07 kHz
Live 1	4 pistes	2 pistes	50.46 kHz
Live 2	4 pistes	2 pistes	50.46 kHz

< Capacité d'enregistrement et de lecture simultanés >

Si vous créez un nouveau morceau en utilisant les modes d'enregistrement Multitrack 1 (MT1), Multitrack 2 (MT2) ou Live 1 (LV1), nous vous recommandons de ne pas dépasser le nombre de pistes ci-dessous en enregistrement ou lecture simultané. Si

vous essayez d'enregistrer ou de lire simultanément davantage de pistes, et que le disque ne suit pas le rythme de lecture ou d'écriture des données, l'afficheur indiquera "Drive Busy", et l'enregistreur s'arrêtera

	Pistes pour enregistrement simultané	Pistes pour lecture simultanée
Multitrack 1 (MT1)	2 [4]	6
Multitrack 2 (MT2)	2 [6]	8
Live 1 (LV1)	3 [5]	8

Le chiffre entre crochets [ ] indique le nombre de pistes lisibles en cours d'enregistrement

* *Dans le cas de conditions d'accès disque défavorables, comme lorsque vous assemblez des phrases musicales de plusieurs secondes via des manipulations d'édition de pistes ou d'enregistrement en Punch-In, l'écran "Drive Busy" peut apparaître lorsque vous dépassez les limites données ci-dessus en enregistrement et en lecture.*

* *Si l'afficheur indique "Drive Busy", veuillez vous référer au paragraphe "Messages d'erreur", page 166 et prenez les mesures qui s'imposent*

< Numéros de Morceau >

Les morceaux nouvellement créés se voient attribuer un nom du genre "InitSong 001". Le numéro suivant le nom correspond au numéro du morcerau. Ce nom pourra être modifié ultérieurement.

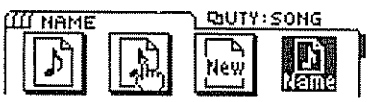
Le VS-840 se base sur ce numéro (Song Number) pour gérer les morceaux enregistrés sur le disque. Un morceau nouvellement créé se verra assigner le plus bas numéro de morceau non encore attribué. Par exemple, si le disque contient des morceaux dont le numéro va jusqu'à 5, le morceau nouvellement créé portera le numéro 6. Si un morceau dont le numéro était compris entre 1 et 4 a été effacé, celui que vous venez de créer reprendra son numéro.

Attribuer un nom au morceau (Song Name)

Lors de la création d'un morceau celui-ci reçoit automatiquement un nom tel que "InitSong001." Comme cela n'est pas très représentatif du morceau, nous vous conseillons de lui donner un nom qui permettra de le reconnaître et facilitera la gestion des données.

1. Appuyez sur [UTILITY]
2. Sélectionnez, avec les touches Curseur, l'icône Song Edit, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].

3. Sélectionnez, avec les touches Curseur, l'icône Song Name, puis appuyez sur [ENTER(TAP)]



4. Le nom du morceau (Song Name) sera alors affiché. Avec les touches Curseur, placez le curseur sur le caractère que vous désirez modifier.
5. Modifiez le caractère en faisant tourner la molette TIME/VALUE. Pour faire défiler les caractères plus rapidement, maintenez enfoncée la touche [SHIFT] tout en faisant tourner la molette TIME/VALUE.
6. Une fois que vous avez terminé, appuyez sur [DISPLAY] pour revenir au mode Play.

Connexion des instruments

1. Baissez le fader Master du VS-840, puis branchez votre instrument dans la prise INPUT 1.

   Si vous désirez brancher une guitare, branchez-la dans l'entrée haute impédance INPUT 1 (Hi-Z).

* *Selon la position des micros de la guitare par rapport aux haut-parleurs, il peut apparaître des accrochages (Larsen). Pour y remédier :*

1. *Modifiez l'orientation des microphones*
2. *Éloignez-les des haut-parleurs*
3. *Baissez le niveau d'écoute*

Enregistrer un instrument sur une piste

Dans cet exemple, nous allons expliquer comment enregistrer en piste 1 / V-track 1 un signal arrivant sur l'entrée INPUT 1.

Les réglages par défaut évoqués dans cette explication se réfèrent à l'état du VS-840 lors de la création d'un nouveau morceau.

1. Spécifiez l'entrée INPUT 1 comme entrée de la voie 1. Assurez-vous que le témoin SELECT de la voie 1 s'allume en orange.

   Si ce n'est pas le cas, veuillez vous référer à "Changer l'entrée d'une voie", page 30.

   Avec les réglages par défaut, les indicateurs SELECT de toutes les voies sont allumés en orange.
2. Sélectionnez la source d'entrée de la voie 1. Appuyez sur [MODE] pour allumer le témoin de mode CHANNEL; puis appuyez sur [SELECT] de la voie 1 pour sélectionner la voie 1, puis la touche CHANNEL PARAMETER [INPUT] afin d'accéder à la page de sélection de la source d'entrée. Comme nous désirons sélectionner la prise INPUT 1, sélectionnez "IN 1" avec la molette TIME/VALUE.

   Avec les réglages par défaut, la prise INPUT 1 est sélectionnée par défaut comme la source d'entrée de la voie 1.
3. Spécifiez le panoramique de la voie 1. Appuyez sur [MODE] pour allumer le témoin de mode CHANNEL; puis appuyez sur [SELECT] de la voie 1 pour sélectionner la voie 1, puis la touche CHANNEL PARAMETER [PAN] afin d'accéder à la page de réglage du panoramique. Comme nous désirons n'enregistrer que sur la piste 1, il faut régler ce panoramique à fond à gauche (L63), avec la molette TIME/VALUE. Une fois que vous avez terminé, appuyez sur [DISPLAY] pour revenir au mode Play.

Avec les réglages par défaut, le panoramique de la voie 1 est au centre (0).

4. Pour ajuster la sensibilité d'entrée, utilisez le potentiomètre INPUT SENS 1.

Montez le volume de votre instrument aussi haut que possible, de façon à avoir un niveau d'entrée élevé. Réglez ensuite la sensibilité d'entrée de façon à ne faire clignoter qu'occasionnellement le témoin d'écrêtage PEAK.

Normalement, après vos réglages, le vumètre devrait se trouver dans une zone de -12 à 0 dB lorsque le fader de la voie est à 0 dB.

Comme le signal sera enregistré après passage dans le fader de la voie, laissez celui-ci en position 0 dB. Si vous souhaitez ajuster le volume à un niveau d'écoute confortable, utilisez le fader Master : son déplacement n'affectera en aucune façon l'enregistrement du signal de la voie.

5. Envoyez la sortie de la voie 1 sur le bus d'enregistrement A/B. Vérifiez bien que le témoin BUS AB est allumé.

Si ce n'est pas le cas, appuyez sur [MODE] pour sélectionner le mode BUS, puis appuyez sur [SELECT] de la voie 1 de façon à allumer le témoin du bus AB.

Avec les réglages par défaut, les témoins AB/CD de toutes les voies sont allumés.

6. Préparez la piste 1 en enregistrement. Appuyez sur la touche TRACK STATUS/V-TRACK de la piste 1 pour faire clignoter le témoin de la touche en rouge.

Avec les réglages par défaut, V-track 1 est sélectionnée pour toutes les pistes, il ne sera donc pas nécessaire de sélectionner de piste virtuelle pour le moment.

7. Appuyez sur [REC] afin de faire clignoter le témoin de la touche en rouge, puis appuyez sur [PLAY] pour lancer l'enregistrement.

8. Pour arrêter l'enregistrement, appuyez sur [STOP].

9. Pour écouter ce que vous venez d'enregistrer, placez la piste 1 en mode lecture, et appuyez sur la touche TRACK STATUS/V-TRACK de la piste 1 pour allumer le témoin de la touche en vert.

10. Pour vérifier ce que vous venez d'enregistrer, appuyez sur [MODE] pour allumer le témoin de mode SELECT, puis appuyez sur [SELECT] de la voie 1 afin d'allumer en vert le témoin SELECT (la voie 1 recevra alors la lecture de la piste 1 en entrée).

Appuyez sur [ZERO] pour revenir au début du morceau, puis sur [PLAY] pour lancer la lecture.

Sélection de pistes virtuelles (V-tracks)

Le VS-840 possède huit pistes sur lesquelles enregistrer et lire de la musique. Chacune de ces pistes possède huit pistes virtuelles sur lesquelles vous pouvez enregistrer de la musique. Lorsque vous lisez un morceau, vous pouvez sélectionner une piste virtuelle par piste. Autrement dit, le VS-840 permet d'emmagasiner 64 pistes, et d'en sélectionner jusqu'à 8 simultanément en lecture.

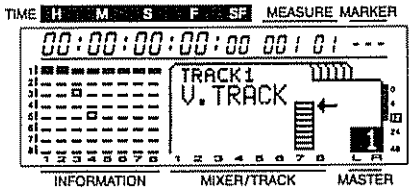
* *Les pistes 5/6 et 7/8 sont respectivement des paires stéréo. Autrement dit, il n'est pas possible, par exemple, de sélectionner la piste virtuelle 1 pour la piste 5 et la 2 pour la piste 6. Ce sera toujours la même piste virtuelle qui sera sélectionnée pour les deux pistes.*

De cette façon, contrairement à ce qui se passe lorsqu'on utilise un magnétophone multipiste à bande conventionnel, il n'est jamais nécessaire d'effacer des versions précédemment enregistrées : vous êtes libre de conserver différentes "prises" ou variations de mêmes parties musicales sur différentes pistes virtuelles, et de passer de l'une à l'autre pour comparer ces versions entre elles.

Pour passer d'une piste virtuelle à une autre, procédez comme ceci :

1. Maintenez enfoncée [SHIFT] et appuyez sur la touche TRACK STATUS/V-TRACK de la piste dont vous désirez sélectionner la piste virtuelle.

La page de sélection de piste virtuelle apparaît.



(■):
Piste virtuelle sélectionnée (contenant des données).

(▬):
Piste virtuelle sélectionnée (aucune donnée).

(▫):
Pistes virtuelles contenant des données

(–):
Pistes virtuelles ne contenant pas de données.

2. Sélectionnez la piste virtuelle de votre choix avec la molette TIME/VALUE.

Si vous désirez sélectionner la piste virtuelle pour d'autres pistes, utilisez les touches Curseur pour sélectionner la piste dont vous désirez modifier la piste virtuelle, et la molette TIME/VALUE pour la sélectionner.

3. Une fois la procédure achevée, appuyez sur [DISPLAY] pour revenir au mode Play.

Enregistrer des pistes supplémentaires en en écoutant d'autres (Overdubbing)

Le procédé consistant à enregistrer de nouvelles pistes en écoutant des pistes déjà enregistrées est connu sous le nom d'overdubbing. Dans cet exemple, nous allons expliquer comment enregistrer en pistes 7/8 des signaux arrivant sur les entrées INPUT 3/4 tout en écoutant en stéréo les pistes 1/2 préalablement enregistrées.
Les réglages par défaut évoqués dans cette explication se réfèrent à l'état du VS-840 lors de la création d'un nouveau morceau.

1. Vérifiez que l'état des pistes 1/2 (celles que vous lisez) est bien réglé sur PLAY (le témoin TRACK STATUS s'allume en vert). Si ce n'est pas le cas, appuyez plusieurs fois sur la touche TRACK STATUS/V-TRACK de cette piste.
2. Réglez l'état des pistes de destination d'enregistrement (ici, les pistes 7/8) sur REC (le témoin TRACK STATUS clignote en rouge). Appuyez plusieurs fois sur la touche TRACK STATUS/V-TRACK de la piste 7/8.
3. Réglez les entrées des voies 1/2 sur TRACK et les entrées des voies 7/8 sur INPUT. Appuyez sur [MODE] afin d'allumer le témoin de mode SELECT, puis appuyez sur [SELECT] de la voie 1 afin d'allumer le témoin SELECT en vert (la voie 1 recevra en entrée la lecture de la piste 1). Procédez de même pour l'entrée de la voie 2.

   Puis appuyez sur [SELECT] de la voie 7/8 afin d'allumer le témoin SELECT de la voie en orange (les signaux arrivant sur les prises INPUT seront envoyés aux entrées des voies 7/8).
4. Sélectionnez la source d'entrée des voies 7/8. Appuyez sur [MODE] afin d'allumer le témoin de mode CHANNEL, puis appuyez sur [SELECT] de la voie 7/8 afin de la sélectionner, et appuyez sur la touche CHANNEL PARAMETER [INPUT] pour accéder à la page de sélection de la source d'entrée. Dans notre cas, ce sont les prises INPUT 3 et 4 qu'il convient de choisir : pour ce faire, utilisez la molette TIME/VALUE pour sélectionner "3/4".

   Avec les réglages par défaut, les prises INPUT 3/4 sont sélectionnées comme source d'entrée des voies 7/8.
5. Réglez la balance des voies 7/8. Appuyez sur [MODE] afin d'allumer le témoin de mode CHANNEL, puis appuyez sur [SELECT] de la voie 7/8 de façon à la sélectionner, et appuyez sur la touche CHANNEL PARAMETER [PAN] pour accéder à la page de réglage de la balance. Comme vous désirez enregistrer en stéréo sur les pistes 7/8, utilisez la molette TIME/VALUE pour régler ce paramètre au centre (0). Une fois ce réglage effectué, appuyez sur [DISPLAY] pour revenir au mode Play.

   Avec les réglages par défaut, la balance de la voie 7/8 est réglée au centre (0).
6. Faites jouer les instruments à enregistrer afin de régler les niveaux d'enregistrement. Pour l'entrée 3, il faut utiliser le potentiomètre INPUT SENS 3, et pour la 4, INPUT SENS 4.
7. Envoyez la sortie de la voie 7/8 sur le bus d'enregistrement C/D. Vérifiez bien que le témoin BUS CD est allumé sur la voie 7/8.

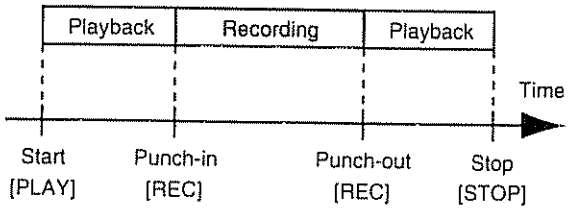
   Si ce n'est pas le cas, appuyez sur [MODE] pour sélectionner le mode BUS, puis appuyez sur [SELECT] de la voie 7/8 de façon à allumer le témoin du bus CD.

   Avec les réglages par défaut, les indicateurs AB/CD de toutes les voies sont allumés.
8. Appuyez sur [ZERO] pour revenir au début du morceau, puis sur [REC] afin de faire clignoter le témoin de la touche en rouge, et enfin sur [PLAY] pour lancer l'enregistrement.
9. Pour arrêter l'enregistrement, appuyez sur [STOP].
10. Pour vérifier ce que vous venez d'enregistrer, réglez TRACK STATUS de la piste 7/8 sur PLAY, puis sélectionnez TRACK comme entrée de la voie 7/8. Appuyez sur [ZERO] pour revenir au début du morceau, puis sur [PLAY] pour lancer la lecture.

Réenregistrer uniquement les erreurs (Punch in-out)

Parfois, un enregistrement est correct à part un ou deux passages, que vous souhaitez refaire. Si c'est le cas, il suffit d'enregistrer en Punch-in/out pour refaire les passages défectueux.

Le terme "Punch-in" désigne le passage de lecture en enregistrement ; "Punch-out" désigne le passage inverse, d'enregistrement en lecture. Il vous faudra donc un "punch-in" au début de l'endroit que vous désirez refaire, et un "punch-out" à la fin.



* *Grâce à la fonction Undo (page 99), vous pouvez retourner à l'état d'avant enregistrement.*

Il existe deux types de punch-in/out : manuel et automatique. Commençons par le mode manuel.

Qu'est-ce que le punch-in manuel ?

Avec cette méthode, le punch-in et le punch-out s'effectuent par pression sur une touche ou sur une pédale-commutateur (Footswitch). Cette dernière solution s'avère très pratique si vous devez à la fois jouer et vous enregistrer vous-même, auquel cas il n'est pas très commode de commander l'enregistrement par pression sur une touche.

Punch-in/out via la touche Record

Nous allons expliquer comment assigner le signal arrivant en INPUT 1 sur la voie 1, puis enregistrer une partie de la piste 1.

* *Lorsque vous enregistrez en mode Punch-in/out, vous pouvez écouter le casque ou la sortie des prises MON/AUX.*

1. Sélectionnez la prise INPUT 1 comme entrée de la voie 1 (voir page 30).
2. Spécifiez REC AB comme bus d'enregistrement (voir page 30)
3. Réglez le panoramique de la voie 1 à fond à gauche (L63).
4. Réglez l'état de la piste 1 sur REC (le témoin TRACK STATUS clignote en rouge, voir page 32).
5. Appuyez plusieurs fois sur [MONITOR SEL] afin de régler Monitor Select sur TRACK CUE (le témoin de la touche s'allume en vert).
6. Déclenchez la lecture du morceau depuis le début et utilisez le potentiomètre INPUT SENS 1 pour ajuster le niveau de la source d'entrée. Si vous désirez passer de l'écoute de la piste à celle de la source, appuyez sur la touche TRACK STATUS/V TRACK : vous pouvez ainsi comparer les niveaux, et rattraper d'éventuelles différences.

   Lorsque le témoin TRACK STATUS clignote en rouge, c'est la source d'entrée qui est écoutée. Lorsque les témoins clignotent alternativement en rouge et vert, c'est le son de la piste déjà enregistrée que vous écoutez.
7. Après ajustement éventuel du niveau de la source, appuyez plusieurs fois sur [MONITOR SEL] afin de régler Monitor Select sur TRACK CUE+MASTER (le témoin de la touche s'allume en orange).
8. Déclenchez la lecture depuis un endroit légèrement antérieur à celui où vous devez réenregistrer.
9. Arrivé à l'endroit que vous désirez réenregistrer, appuyez sur [REC] pour effectuer le punch-in, et refaites votre partie vocale ou instrumentale. Pour sortir d'enregistrement (punch-out), appuyez à nouveau sur [REC] (ou sur [PLAY]). Chaque fois que vous appuyez sur [REC], vous passerez successivement en punch-in puis en punch-out : si il y a une autre partie à réenregistrer, il suffit de répéter la même opération.
10. Une fois l'enregistrement achevé, appuyez sur [STOP].
11. Pour vérifier ce que vous venez de réenregistrer, commutez l'état de la piste 1 sur PLAY (son indicateur TRACK STATUS s'allume en vert), et lisez le morceau depuis le début.

    Pour ajuster le niveau de lecture de la piste 1, utilisez TRACK CUE 1.

Punch in-out via une pédale Footswitch

Utilisation de la pédale

Si vous désirez utiliser une pédale optionnelle pour le Punch-in/out, reliez-la à la prise FOOT SWITCH, puis procédez comme suit afin de pouvoir vous en servir pour effectuer vos Punch-in/out.

1. Appuyez sur [UTILITY].
2. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône System Utility, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].

3. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône Global Parameter, puis appuyez sur [ENTER(TAP)]

4. Avec les touches Curseur, placez le curseur sur "Foot Switch", puis, avec la molette TIME/VALUE, sélectionnez "Record".

5. Appuyez sur [DISPLAY] pour revenir au mode Play.

Foot Switch

Permet de définir la fonction du commutateur au pied relié à la prise FOOT SWITCH.

Play/Stop :
La lecture du morceau démarre ou s'arrête à chaque pression sur la pédale.

Record :
La pédale possède la même fonction que la touche [REC] : passage d'enregistrement à lecture et inversement en cours de punch-in manuel.

Tap Marker :
La pédale possède la même fonction que la touche [TAP]. Autrement dit, un Marqueur sera placé chaque fois que vous appuierez sur la pédale.

Next :
Chaque fois que vous appuierez sur la pédale, vous irez au Marqueur suivant.

Previous :
Chaque fois que vous appuierez sur la pédale, vous irez au Marqueur précédent.

Effect :
Un paramètre, spécifié dans chaque algorithme, est assigné à la pédale.

Enregistrer une région spécifiée à l'avance (Auto punch-in)

Le mode d'enregistrement Auto punch-in permet d'entrer et sortir automatiquement d'enregistrement en des endroits spécifiés à l'avance. Ce mode est très précieux lorsque les entrées/sorties doivent se dérouler en des endroits très précis, ou si vous désirez, afin de mieux vous concentrer sur votre jeu, que l'enregistrement soit géré automatiquement.

Spécifier la région à enregistrer

Avant de commencer l'enregistrement, il faut définir les points de punch-in et de punch-out.

1. Les points de punch-in et punch-out correspondent respectivement aux points de Localisation 1 et 2. Ce sont par conséquent ces points qu'il faut régler aux valeurs de votre choix.

* *Si vous désirez que les points de Punch-in/out correspondent à des Marqueurs, allez au Marqueur auquel vous désirez que l'enregistrement commence, et mémorisez ce point comme point de Localisation 1. Puis allez au Marqueur auquel vous désirez que l'enregistrement finisse, et mémorisez-le comme point de Localisation 2*

* *Reportez-vous page 34 en ce qui concerne la procédure de mémorisation d'une adresse temporelle pour un point de Localisation. Pour plus de détails concernant les déplacements sur des Marqueur, veuillez vous référer à "Aller à une position temporelle marquée", page 35.*

Procédure d'enregistrement

Nous allons expliquer comment envoyer le signal présent sur la prise INPUT 1 sur la voie 1, puis enregistrer en mode Auto-punch une partie de la piste 1.

* *Lorsque vous enregistrez en mode Punch-in/out, vous pouvez écouter au casque ou via la sortie des prises MON/AUX.*

1. Sélectionnez la prise INPUT 1 comme entrée de la voie 1 (voir page 30).

2. Spécifiez REC AB comme bus d'enregistrement (voir page 30)

3. Réglez le panoramique de la voie 1 à fond à gauche (L63)

4. Réglez l'état de la piste 1 sur REC (le témoin TRACK STATUS clignote en rouge, voir page 32).

5. Appuyez plusieurs fois sur [MONITOR SEL] afin de régler Monitor Select sur TRACK CUE (le témoin de la touche s'allume en vert).

6. Utilisez le potentiomètre INPUT SENS 1 pour ajuster le niveau de la source d'entrée. Si vous désirez passer, en cours de lecture, de l'écoute de la piste à celle de la source, appuyez sur la touche TRACK STATUS/V.TRACK : vous pouvez ainsi comparer les niveaux, et rattraper d'éventuelles différences.

   Lorsque le témoin TRACK STATUS clignote en rouge, c'est la source d'entrée que vous écoutez. Lorsque les témoins clignotent alternativement en rouge et vert, c'est le son de la piste déjà enregistrée que vous écoutez.

7. Après ajustement éventuel du niveau de la source, appuyez plusieurs fois sur [MONITOR SEL] afin de régler Monitor Select sur TRACK CUE+MASTER (le témoin de la touche s'allume en orange).

8. L'appareil est à l'arrêt, appuyez sur [AUTO PUNCH] : le témoin AUTO PUNCH s'allume alors, et vous êtes prêt à utiliser le mode Auto punch-in.

9. Allez en une position temporelle située un peu avant la partie que vous désirez réenregistrer, appuyez sur [REC] pour passer en mode de préparation d'enregistrement, puis appuyez sur [PLAY]. Arrivé à l'endroit spécifié, le punch-in s'effectue automatiquement, ce qui vous permet de refaire votre partie vocale ou instrumentale. Une fois arrivé au point de punch-out spécifié, le VS-840 sortira automatiquement d'enregistrement, et la piste retournera automatiquement en mode Playback.

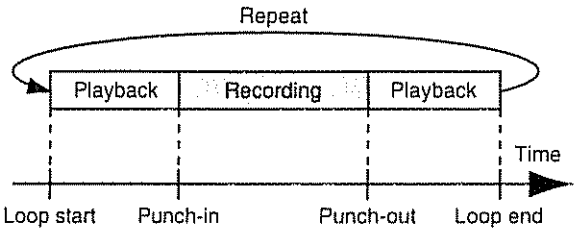
10. Une fois l'enregistrement achevé, appuyez sur [STOP].

11. Pour vérifier ce que vous venez de réenregistrer, commutez l'état de la piste 1 sur PLAY (son indicateur TRACK STATUS s'allume en vert), et lisez le morceau depuis le début.

    Pour ajuster le niveau de lecture de la piste 1, utilisez TRACK CUE 1.

Enregistrer en boucle (Loop Recording)

La fonction Loop permet de lire en boucle une région spécifiée à l'avance. En l'utilisant conjointement avec la fonction d'enregistrement en Punch-in automatique, vous pourrez ainsi écouter immédiatement ce que vous avez enregistré. Si le résultat ne vous convient pas, vous pouvez recommencer l'enregistrement.



* *Pour spécifier la zone concernée par le réenregistrement (points de punch-in et de punch-out), veuillez vous référer à la section "Auto-punch in", ci-dessus*

Spécifier la région à lire en boucle

Avant de commencer l'enregistrement, il faut spécifier le début et la fin de la boucle.

* *Procédez aux réglages de façon à ce que la boucle contienne toute la partie à réenregistrer (au moins du point de punch-in au point de punch-out). Si la boucle ne recouvre pas la région à réenregistrer, soit l'enregistrement ne démarrera pas à l'endroit voulu, soit il sera interrompu avant la fin.*

1. Les points de début et de fin de la boucle correspondent respectivement aux points de Localisation 3 et 4 : mémorisez-les.

* *Si vous désirez que les points de début et de fin de boucle correspondent à des Marqueurs, allez au Marqueur auquel vous désirez voir correspondre le début de la boucle, et mémorisez-le comme point de Localisation 3. Puis allez au Marqueur auquel vous désirez voir correspondre la fin de la boucle, et mémorisez-le comme point de Localisation 4.*

Procédure d'enregistrement

Nous allons expliquer comment envoyer le signal présent sur la prise INPUT 1 vers la voie 1, puis enregistrer en mode Auto-punch une partie de la piste 1.

* *Lorsque vous enregistrez en mode Punch-in/out, vous pouvez écouter au casque ou via la sortie des prises MON/AUX.*

1. Sélectionnez la prise INPUT 1 comme entrée de la voie 1 (voir page 30).

2. Spécifiez REC AB comme bus d'enregistrement (voir page 30).

3. Réglez le panoramique de la voie 1 à fond à gauche (L63)
4. Réglez l'état de la piste 1 en REC (le témoin TRACK STATUS clignote en rouge, voir page 32)
5. Appuyez plusieurs fois sur [MONITOR SEL] afin de régler Monitor Select sur TRACK CUE (le témoin de la touche s'allume en vert).
6. Utilisez le potentiomètre INPUT SENS 1 pour ajuster le niveau de la source d'entrée. Si vous désirez passer, en cours de lecture, de l'écoute de la piste à celle de la source, appuyez sur la touche TRACK STATUS/V.TRACK : vous pouvez ainsi comparer les niveaux et rattraper d'éventuelles différences.

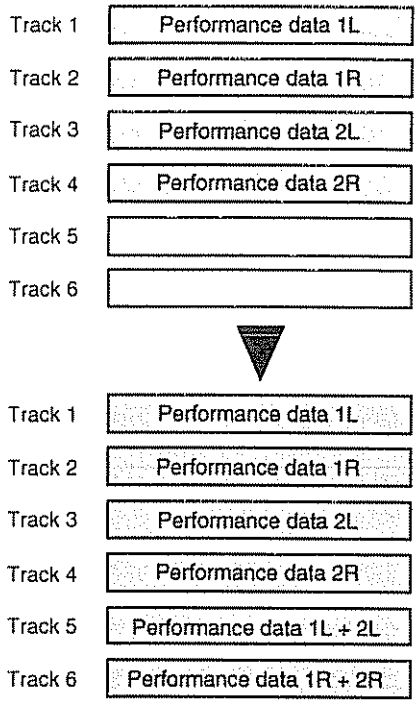
   Lorsque le témoin TRACK STATUS clignote en rouge, c'est la source d'entrée que vous écoutez. Lorsque les témoins clignotent alternativement en rouge et vert, c'est le son de la piste déjà enregistrée que vous écoutez.
7. Après ajustement éventuel du niveau de la source, appuyez plusieurs fois sur [MONITOR SEL] afin de régler Monitor Select sur TRACK CUE+MASTER (le témoin de la touche s'allume en orange).
8. L'appareil étant à l'arrêt, appuyez sur [LOOP] : le témoin LOOP s'allume alors. Puis appuyez sur [AUTO PUNCH] : le témoin AUTO PUNCH s'allume aussi, et vous êtes prêt à enregistrer.
9. Appuyez sur [PLAY]. La lecture commence depuis le début de la boucle. Une fois arrivé en fin de boucle, la lecture s'arrête, l'appareil retourne au début de la boucle et repart en lecture.
10. Si vous désirez recommencer l'enregistrement, appuyez sur [REC] : arrivé à l'endroit spécifié, le punch-in s'effectue automatiquement, ce qui vous permet de refaire votre partie vocale ou instrumentale. Une fois arrivé au point de punch-out spécifié, le VS-840 sortira automatiquement d'enregistrement et la piste retournera automatiquement en mode Playback, ce qui vous permet de réécouter ce que vous avez fait. Si vous n'êtes pas satisfait, appuyez sur [REC] et recommencez.
11. Une fois l'enregistrement achevé, appuyez sur [STOP]. Lisez une fois de plus le morceau depuis le début, pour vérifier le résultat.

    Appuyez alors sur [LOOP] pour éteindre le témoin LOOP, puis sur [AUTO PUNCH] pour éteindre le témoin AUTO PUNCH. Commutez l'état de la piste 1 sur PLAY (son indicateur TRACK STATUS s'allume en vert), et lisez le morceau depuis le début.

    Pour ajuster le niveau de lecture de la piste 1, utilisez TRACK CUE 1.

Fusionner deux pistes ou plus sur une autre (Track Bouncing)

Le VS-840 peut lire simultanément jusqu'à 8 pistes. Si vous désirez en lire plus, ou si vous êtes à court de pistes vierges, la seule solution consiste à mélanger le contenu de deux pistes ou plus sur une autre piste. Cette procédure s'appelle "Fusion de pistes" (ou Track Bouncing).
Dans notre exemple, nous allons prémixer deux signaux stéréo, enregistrés en pistes 1/2 et 3/4, sur les pistes 5/6.



1. Sélectionnez TRACK comme entrée des voies 1 à 4 (voir page 30).
2. Sélectionnez le bus REC AB comme bus d'enregistrement des voies 1 à 4 (voir page 30).
3. Réglez le panoramique des voies 1 et 3 à fond à gauche (L63) et celui des voies 2 et 4 à fond à droite (R63) - voir page 31.
4. Réglez l'état des pistes 1 à 4 sur PLAY et celui des pistes 5/6 sur REC. Lancez la lecture du morceau et ajustez les niveaux avec les faders de voie 1 à 4. A ce stade, montez les niveaux le plus possible, sans toutefois provoquer de distorsion (voir pages 31, 32).
5. Retournez au début du morceau, appuyez sur [REC], puis sur [PLAY] afin de lancer l'enregistrement

6. Une fois l'enregistrement terminé, appuyez sur [STOP].
7. Vérifiez le résultat enregistré sur les pistes 5/6. Comme, dans cet exemple, les pistes 5/6 reprennent le contenu des pistes 1 à 4, il faut couper celles-ci de l'écoute (Track Status : MUTE) pour pouvoir écouter les pistes 5/6 (Track Status : PLAY) dans de bonnes conditions.

Mixage final sur la bande Master

Une fois achevé l'enregistrement des différentes pistes du morceau, il faut mélanger ces dernières (ajuster les égaliseurs, les panoramiques, les niveaux) et enregistrer le signal stéréophonique résultant sur une bande Master : ce processus s'appelle le "mixage"

* *Si vous désirez ajouter, au mixage, un effet comme une réverbération, par exemple, veuillez vous référer à "Ajouter de la réverb lors du prémixage", page 84. Lors du mixage, il est très commode d'utiliser l'icône "Mixdown" (voir page 40) de la fonction Easy Routing afin de procéder aisément aux réglages nécessaires, console et effets compris*

Régler les corrections (Égaliseur)

Chaque voie possède son propre égaliseur 3 bandes (dont une paramétrique). Procédez d'abord à un réglage séparé, pour chacune des voies. Si vous avez enregistré des signaux stéréophoniques, veillez à appliquer des corrections identiques pour les deux pistes. Puis, en écoutant le mixage final, procédez aux derniers ajustements de panoramique, d'égalisation, et de niveau.

* *Si vous ajustez l'égaliseur tout en écoutant le son, des bruits parasites peuvent apparaître. Ces clics ne résultent pas d'une panne : s'ils vous gênent, procédez aux ajustements hors lecture !*

1. Appuyez sur [MODE] afin d'allumer le témoin de mode CHANNEL.
2. Appuyez sur [SELECT] sur les voies dont vous désirez régler l'égaliseur.
3. Appuyez sur la touche CHANNEL PARAMETER [EQ].
4. Avec les touches Curseur, sélectionnez les paramètres, puis modifiez leurs valeurs avec la molette TIME/DIAL.

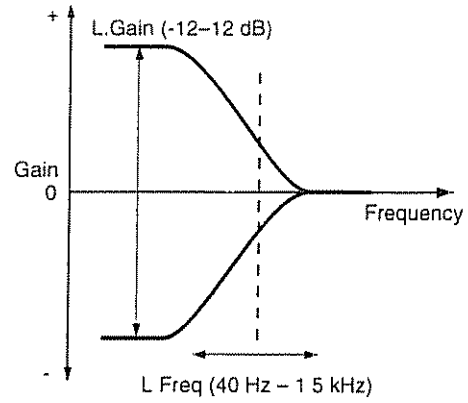
   L'afficheur indique graphiquement les réglages de l'égaliseur.
5. Si vous désirez ajuster d'autres voies, utilisez les touches Curseur pour sélectionner la voie de votre choix, puis effectuez vos ajustements de la même façon. Une fois que vous avez fini, appuyez sur [DISPLAY] afin de revenir au mode Play.

Switch	Off,On
Low Gain	-12dB à +12dB
Low Freq	40Hz à 1 5kHz
Mid Gain	-12dB à +12dB
Mid Freq	200Hz à 8kHz
Mid Q	0.5 à o 16
Hi Gain	-12dB à +12dB
Hi Freq	500Hz à 18kHz

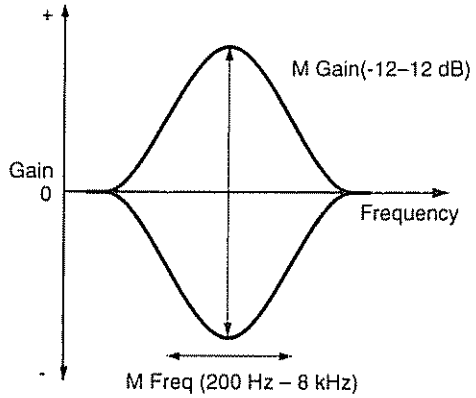
Switch (mise en service)

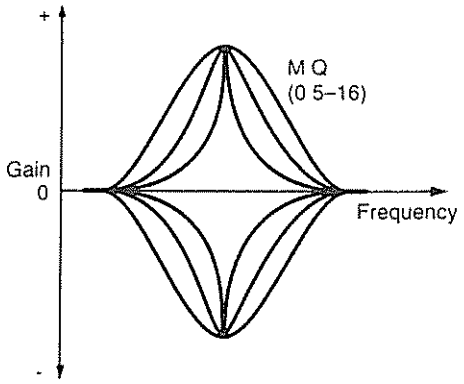
Si vous désirez utiliser l'égaliseur, réglez Switch sur "On". Dans le cas contraire, réglez-le sur "Off"

Low Gain (gain dans les graves)
Low Freq (graves)
Permettent de régler le gain (de -12 à +12 dB) et la fréquence charnière (de 40 Hz à 1 5 kHz) de l'égaliseur grave, de type à plateau (Shelve).

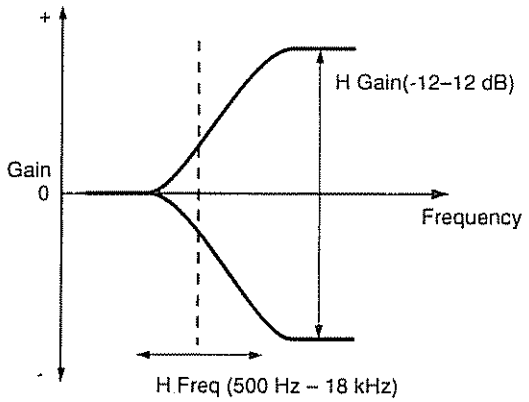


Mid Gain (gain dans les médiums)
Mid Freq (médiums)
Mid Q (Facteur Q dans les médiums)
Permettent de régler le gain (de -12 à +12 dB), la fréquence centrale (de 200 Hz à 8 kHz) d'intervention, ainsi que le Q (de 0;5 à 16) de l'égaliseur médium, de type paramétrique.
Le facteur Q détermine la largeur de la bosse ou du creux de la courbe de réponse de l'égaliseur. Plus Q est grand, plus la bosse (ou le creux) est étroite.





Hi Gain (gain dans les aigus)
Hi Freq (aigus)
Permettent de régler le gain (de -12 à +12 dB) et la fréquence charnière (de 500 Hz à 18 kHz) de l'égaliseur aigu, de type à plateau (Shelve).



Ajuster le volume et le panoramique (Level/Pan)

Pour régler le volume et le panoramique de chaque voie, utilisez respectivement son fader et la page de réglage des panoramiques.
Il convient, lors d'un mixage, de toujours commencer par régler le niveau de la piste contenant la partie la plus importante du morceau (par exemple, la voix solo ou un instrument mélodique). Puis, en fonction du niveau de cette piste, baissez les niveaux des autres afin de créer l'équilibre désiré.

Procédure de réglage du panoramique

1. Appuyez sur [MODE] afin d'allumer le témoin du mode CHANNEL. Puis appuyez sur [SELECT] de la voie dont vous désirez ajuster le panoramique et appuyez sur la touche CHANNEL PARAMETER [PAN] afin d'accéder à la page de réglage du panoramique. Pour ajuster la valeur, utilisez la molette de TIME/VALUE.

2. Procédez de la même façon aux réglages du panoramique des autres voies. Pour accéder à leurs pages de réglage de panoramique, il suffit d'appuyer sur [SELECT] de la voie désirée, ou d'utiliser les touches [CURSOR ◁ ▷] afin de sélectionner la voie.
3. Une fois ces réglages effectués sur toutes les voies, appuyez sur [DISPLAY] afin de revenir au mode Play.

Mixage stéréo (Mixdown)

Une fois l'équilibre des différentes pistes trouvé, vous pouvez enregistrer le mixage stéréophonique sur une bande Master : cassette, DAT, MiniDisc, etc.).

* *L'interface numérique de sortie du VS-840 est du type S/PDIF. Si vous désirez enregistrer ce signal numérique, il faut utiliser un enregistreur numérique compatible avec ce standard.*

Si vous utilisez un magnétophone à cassette

1. Connectez votre magnétophone au VS-840.

   Pour ce faire, utilisez un double câble cinch-cinch, reliant les prises d'entrée de votre magnétophone aux prises MASTER OUT du VS-840.
2. Réglez le niveau d'enregistrement de votre magnétophone.

   Ajustez le niveau de sortie du VS-840 avec son fader Master, le plus haut possible sans toutefois saturer le magnétophone analogique. Sur celui-ci, les vumètres doivent aller le plus haut possible - sans aller toutefois jusqu'à l'apparition de distorsion.
3. Appuyez sur [ZERO] du VS-840 afin de retourner au début du morceau, puis placez votre enregistreur en mode d'attente d'enregistrement (Record Ready).
4. Lancez l'enregistrement sur votre magnétophone, puis appuyez sur [PLAY] sur le VS-840. Si vous désirez effectuer un fade-in ou un fade-out, utilisez le fader Master du VS-840.
5. Une fois l'enregistrement du mixage terminé, arrêtez votre magnétophone puis le VS-840.

Si vous utilisez un DAT (ou un MiniDisc)

1. Connectez votre DAT ou MiniDisc au VS-840.

   Pour cela, utilisez un câble numérique (coaxial ou optique), reliant le connecteur numérique d'entrée de votre DAT ou MiniDisc au connecteur DIGITAL OUT (optique ou coaxial) du VS-840.
2. Si vous reliez le VS-840 en numérique à votre DAT ou MiniDisc, il faut régler ceux-ci de façon à sélectionner leur entrée numérique, et procéder au réglage de la fréquence d'échantillonnage.

   La plupart des enregistreurs numériques s'adaptent automatiquement à la fréquence d'échantillonnage de la source d'enregistrement - ce qui vous dispense de l'effectuer vous-même.

* *Certains enregistreurs DAT sont incapables d'enregistrer des signaux numériques échantillonnés à 44.1 kHz. Dans ce cas, il n'y a pas d'autre solution que d'utiliser les prises analogiques, en réglant le niveau d'enregistrement le plus près du repère 0 dB sans jamais le dépasser.*

* *Si vous ne connaissez pas la fréquence d'échantillonnage et le mode d'enregistrement du morceau, maintenez enfoncée [SHIFT] puis appuyez sur [INFORMATION (DISPLAY)]*

3. Appuyez sur [ZERO] du VS-840 afin de revenir au début du morceau, puis placez votre enregistreur en mode d'attente d'enregistrement (Record Ready).
4. Lancez l'enregistrement sur votre magnétophone, puis appuyez sur [PLAY] sur le VS-840. Si vous désirez effectuer un fade-in ou un fade-out, utilisez le fader Master du VS-840.
5. Une fois l'enregistrement du mixage terminé, arrêtez votre magnétophone puis le VS-840.

Chapitre 7. Édition d'un morceau enregistré (édition de piste)

Ce chapitre décrit les différentes fonctions d'édition et leurs procédures. Veuillez le lire attentivement afin de mieux comprendre les concepts d'édition, impossibles avec des magnétophones multipistes traditionnels.

Qu'est-ce que l'édition ?

Une des particularités les plus importantes des enregistreurs sur disque dur réside dans la possibilité de copier et d'éditer ce qui a déjà été enregistré sans dégrader la qualité sonore.
Sur un enregistreur multipiste à bande, si vous désirez modifier une partie enregistrée, il faut l'effacer. De même, si vous désirez par exemple modifier la structure d'une chanson, il faut la réenregistrer depuis le début. Ce type d'édition, nécessitant de réécrire les données d'origine, est connu sous le nom "d'édition destructrice". Par ailleurs, toute copie dégrade la qualité sonore.
En revanche, la plupart des enregistreurs multipistes sur disque offrent une fonction Undo permettant d'annuler l'opération d'édition et de revenir à l'état antérieur des données. De surcroît, copier des données ne modifie pas leur qualité sonore : vous pouvez donc copier les données d'origine, les éditer et les réinsérer sans problème. Il est tout aussi facile de copier des parties d'un morceau en différents endroits (couplets, refrains), ou d'effacer des portions spécifiques de données. Ce type d'édition, où il est toujours possible de retrouver les données d'origine, est appelé "édition non-destructrice".
Sur le VS-840, l'édition est non-destructrice. En d'autres termes, même si vous effacez une partie des données, ou que vous enregistrez par-dessus une piste déjà enregistrée, les anciennes données sont préservées.
Autrement dit, effacer des données n'augmentera pas la durée d'enregistrement restant disponible et cette durée diminuera lorsque vous enregistrerez par-dessus une piste existante. Si, pour augmenter la durée d'enregistrement disponible, vous désirez récupérer de l'espace sur le disque en effaçant réellement les données d'origine sauvegardées afin de permettre leur rétablissement éventuel, veuillez vous référer à "Effacer les données inutiles (Song Optimize)", page 100.

Trouver l'endroit désiré (Preview)

Lors de l'édition d'un morceau, il sera souvent nécessaire de déterminer des instants précis : début exact d'un morceau, début d'un break, région de punch-in automatique... Sur le VS-840, une fonction Preview permet de trouver ces positions temporelles précises.
Le fonction Preview dispose de trois touches, chacune ayant son rôle. Utilisez celle appropriée à votre situation.

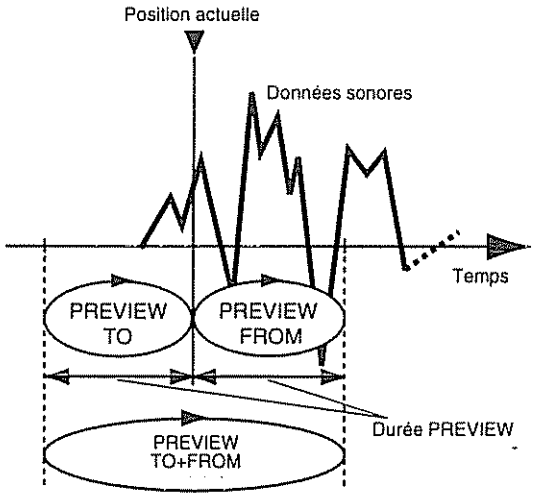
Touches [TO] et [FROM]

Les touches [TO] et [FROM] permettent de lire une région située de 1.0 à 10.0 secondes avant ou après la position en cours. En utilisant cette fonction tout en déplaçant progressivement la région, vous pouvez déterminer précisément la position désirée.
Vous trouverez ci-après l'explication du rôle de chaque touche. La durée de Preview est fixée par défaut à 1.0 seconde, mais vous pouvez la modifier si nécessaire.

[TO] :
La lecture s'effectuera une fois, la durée de Preview se terminant sur la position en cours.

[FROM] :
La lecture s'effectuera une fois, la durée de Preview commençant sur la position en cours.

[TO]+[FROM] :
La lecture s'effectuera une fois, la durée de Preview étant doublée (une fois avant, une fois après la position en cours).



Repérer l'endroit où le son commence (exemple)

1. Réglez l'appareil de façon à pouvoir lire la (ou les) piste(s) de votre choix, lancez la lecture du morceau et arrêtez-la au tout début du son.

2. Activez la fonction Preview. Maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [PREVIEW(SCRUB)] afin de faire clignoter le témoin SCRUB.

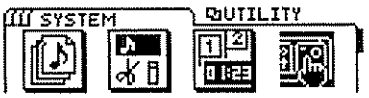
   Les touches [STOP]/[PLAY] serviront respectivement de touches [TO]/[FROM].

3. Appuyez d'abord sur [TO] ou sur [FROM] pour lire les données enregistrées avant ou après la position en cours, afin de déterminer si le début du son se trouve avant ou après la position actuelle. Puis déplacez la position actuelle jusqu'à entendre un peu du début du son lorsque vous appuyez sur [TO]. Enfin, déplacez-la jusqu'à entendre un début précis en appuyant sur [FROM].

4. Une fois que vous avez trouvé l'endroit précis où débute le son, placez-y un Marqueur, ou mémorisez-le comme point de Localisation, de façon à pouvoir le retrouver facilement par la suite.

Ajuster la durée de Preview

1. Appuyez sur [UTILITY].
2. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône System Utility, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].



3. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône Play/Rec Parameter, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].

4. Avec les touches Curseur, placez le curseur sur "PREVIEW Length", puis utilisez la molette TIME/VALUE afin de régler précisément la durée de Preview.
5. Une fois les réglages achevés, appuyez sur [DISPLAY] afin de revenir en mode Play.

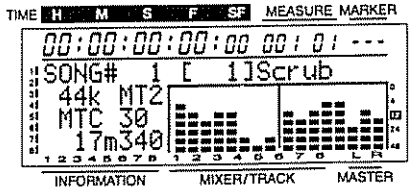
PREVIEW Length

Permet de régler la durée de Preview (de 1.0 à 10.0 s) lue lorsque vous appuyez sur la touche [TO] ou [FROM] de la fonction Preview.

Lecture en mode SCRUB

Appuyez sur [SCRUB] afin de déterminer encore plus précisément l'endroit où démarre un son.
Tout comme [TO] et [FROM], [SCRUB] permet de lire une région spécifique avant et après la position temporelle en cours. Pour sélectionner si cette région sera située avant ou après la position temporelle en cours, appuyez sur [TO] ou [FROM].

Lorsque vous appuyez sur [SCRUB], le témoin de la touche s'allume, et la région spécifiée est lue en boucle. Une fois que vous avez fini, appuyez à nouveau sur [SCRUB] de façon à éteindre le témoin de la touche.
Seule la piste spécifiée sera lue. Si vous désirez lire d'autres pistes, il faut l'indiquer en appuyant sur leurs touches TRACK STATUS/V.TRACK.
La durée de lecture (de 25 à 100 millisecondes) est inférieure à celle obtenue par les touches [TO] et [FROM]. Elle est initialement de 45 ms, mais peut être modifiée si nécessaire.
La forme d'onde du son en cours de lecture apparaît sur l'afficheur, ce qui procure un repérage visuel appréciable.



Repérer l'endroit où commence un son (exemple)

1. Appuyez sur [SCRUB] : le témoin de la touche s'allume, et la région spécifiée est lue en boucle. Pour déterminer si la région lue se trouve avant ou après la position actuelle, appuyez sur [TO] ou sur [FROM].
2. Sélectionnez, avec les touches TRACK STATUS/V.TRACK, la piste que vous désirez vérifier.

   Dans le cas de la piste 5/6 par exemple, la piste 5 et la piste 6 alterneront chaque fois que vous appuierez sur la touche. Même principe pour la piste 7/8. L'afficheur indiquera quelle piste vous écoutez.

3. Si vous lisez la région située avant la position actuelle, réglez la durée de façon à rater de justesse le son. Si vous lisez la région située après la position actuelle, réglez la durée de façon à entendre le tout début du son.
4. Une fois que vous avez trouvé l'endroit précis où débute un son, appuyez à nouveau sur [SCRUB] pour achever la procédure. Placez-y un Marqueur ou mémorisez-le comme point de Localisation, de façon à pouvoir le retrouver facilement par la suite.

Ajuster la durée de Scrub

1. Appuyez sur [UTILITY].
2. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône System Utility, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].

3. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône Play/Rec Parameter, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].

4. Avec les touches Curseur, placez le curseur sur "SCRUB Length", et ajustez la durée de Scrub avec la molette TIME/VALUE.

5. Une fois l'opération terminée, appuyez sur [DISPLAY] pour revenir en mode Play.

SCRUB Length

Ce paramètre correspond à la durée (25 à 100 ms) mise en boucle et lue lorsque vous enfoncez la touche [SCRUB], dépendant de la fonction Preview.

Procédure de base

Voici la procédure de base d'édition des pistes (Track Edit). Dans les explications suivantes, nous avons un peu abrégé cette procédure.

1. Appuyez sur [UTILITY].

2. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône Track Edit, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].

3. Les icônes suivantes apparaîtront. Utilisez les touches Curseur pour sélectionner celle de votre choix, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].

   Icône Track Copy

   Icône Track Move

   Icône Track Exchange

   Icône Track Insert

   Icône Track Cut

   Icône Track Erase

4. Un écran apparaît : il permet de sélectionner la piste/V-track à laquelle l'opération d'édition s'appliquera. Pour cela, utilisez les touches Curseur et la molette TIME/VALUE.

   Vous pouvez sélectionner plusieurs pistes/V-tracks pour une même opération d'édition. Dans ce cas, les mêmes réglages s'appliqueront pour toutes les pistes sélectionnées.

5. Spécifiez la région ou la durée affectée par l'opération d'édition. Placez le curseur sur l'icône "TIME", puis appuyez sur [ENTER(TAP)].

   Vous pouvez également spécifier les durées par l'intermédiaire de points de Marqueur et de Localisation. Pour écouter ce qui se passe dans les environs immédiats de la position temporelle en cours, utilisez la fonction Preview (voir page 62).

* *Il n'existe pas d'icône "TIME" pour la fonction Track Exchange.*

6. Une fois que vous avez procédé à tous les réglages, placez le curseur sur l'icône "GO", puis appuyez sur [ENTER(TAP)]. L'opération sera exécutée, et vous reviendrez en mode Play.

* *Si après avoir écouté le résultat de l'opération, vous désirez retourner à l'état antérieur des données, utilisez la fonction Undo (voir page 99).*

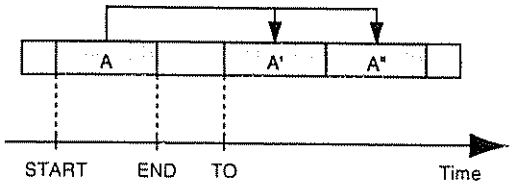
Réutiliser une partie des données (Copy)

Cette opération consiste à copier les données d'une zone déterminée en un autre endroit. Vous pouvez copier simultanément des données se trouvant sur deux pistes ou plus, ou copier plusieurs fois de suite les mêmes données en un endroit précis. La fonction Copy vous permet de créer un morceau plus facilement, en réutilisant plusieurs fois une phrase déjà enregistrée lorsque celle-ci intervient plusieurs fois.

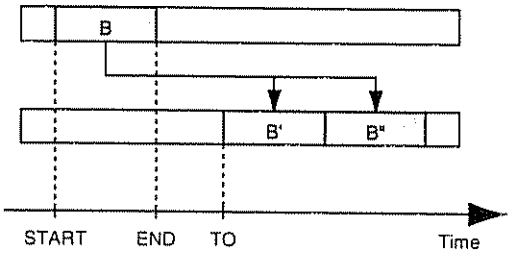
Normalement, les données sont copiées à partir de la position spécifiée comme destination de la copie. Toutefois, il est également possible de spécifier, non un point de début, mais un repère bien précis, correspondant par exemple à un son particulier. On utilise alors le paramètre "FROM".

Par exemple, supposons que vous désiriez copier un bruitage composé d'un "tic-tac" de bombe suivi de l'explosion de celle-ci, en calant l'explosion à un endroit précis. En suivant la procédure normale, il vous faudrait calculer à quel moment intervient l'explosion dans le son que vous avez copié, et en déduire l'endroit où copier le début du son, tic-tac compris, en visant l'endroit où doit intervenir l'explosion. Le VS-840 vous permet de spécifier, via "FROM", l'endroit dans le son copié où se produit l'explosion, et, via "TO", l'endroit dans la piste destination où vous désirez placer l'explosion. Vous pouvez ainsi copier facilement le son tout en assurant un timing précis.

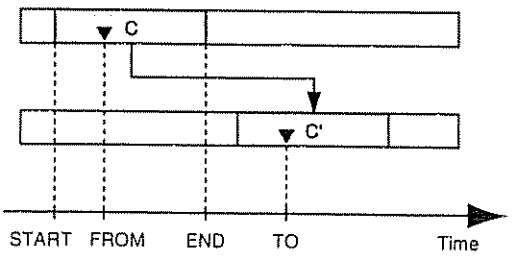
Ex. 1 : Copier 2 fois les données sur la même piste



Ex. 2: Copier 2 fois les données sur une autre piste



Ex. 3: Copier en utilisant "FROM"



* *Si des données se trouvent déjà à l'endroit de destination de la copie, elles seront réécrites*

* *La durée des données à copier doit être supérieure à 1 0 seconde : sinon, elles ne pourront pas être lues*

1. Appuyez sur [UTILITY].

2. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône Track Edit, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].

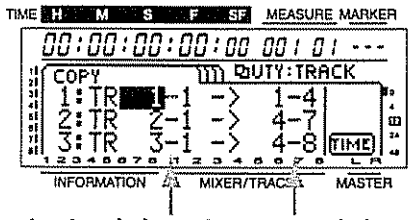
3. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône Track Copy, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].

4. La page de copie de piste apparaîtra alors : elle permet de spécifier les pistes/V-tracks source et destination. Pour cela, utilisez les touches Curseur et la molette de TIME/VALUE.

S'il existe d'autres pistes que vous désirez copier avec les mêmes réglages, appuyez sur la touche [CURSOR ▽].

Vous pouvez à présent spécifier les nouvelles pistes source et destination de copie. Il sera impossible de sélectionner des pistes destination de copie déjà sélectionnées comme pistes source.

Si vous désirez annuler l'opération de copie pour une ou plusieurs pistes, utilisez la molette TIME/VALUE pour afficher "?". L'opération de copie ne sera pas exécutée pour les lignes contenant ne serait-ce qu'un seul "?".



Destination de la copie (piste - V-track) **Source de la copie (piste - V-track)**

5. Spécifiez la région à copier et la position temporelle de destination de la copie. Placez le curseur sur l'icône "TIME", puis appuyez sur [ENTER(TAP)] afin d'accéder à la page Track Copy (TIME). Procédez au réglage des positions suivantes :

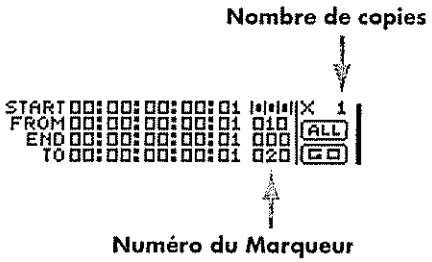
START (point de début) :
Correspond au début des données source de la copie.

END (point de fin) :
Correspond à la fin des données source de la copie.

FROM (point From) :
Spécifie l'endroit, dans les données source de la copie, qu'on désire faire correspondre au point To dans la piste destination. Normalement, ce point est identique au point Start.

TO (point To) :
Spécifie la position temporelle de destination de la copie.

COPY (nombre de copies)
Spécifie le nombre de copies (de 1 à 99).



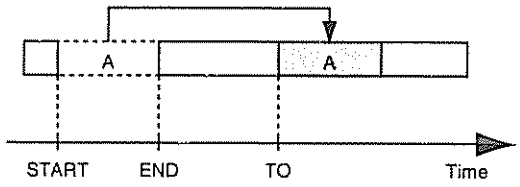
Vous pouvez également spécifier les positions temporelles par l'intermédiaire de Marqueurs. Dans chaque ligne, placez le curseur dans la région des Marqueurs et faites votre choix avec la molette TIME/VALUE. Pour spécifier une position temporelle comme point de Localisation, positionnez le curseur sur la ligne que vous désirez modifier, puis appuyez sur une des touches LOCATOR pour spécifier la position temporelle.
Si vous désirez spécifier comme région à copier la globalité de la région comprise entre le début et la fin du morceau, il suffit de sélectionner l'icône "ALL", puis d'appuyer sur [ENTER(TAP)].

6. Une fois que vous avez fini de procéder à vos réglages, placez le curseur sur l'icône "GO", puis appuyez sur [ENTER(TAP)] pour exécuter l'opération de copie.

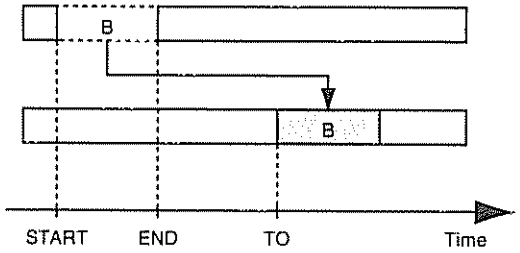
Modifier la structure d'un morceau par déplacement (Move)

Cette opération permet de déplacer en un autre endroit les données se trouvant dans une région déterminée. Vous pouvez ainsi rattraper d'éventuels retards ou avances survenus pendant l'enregistrement. Rien ne vous empêche de déplacer simultanément plusieurs pistes.
Normalement, lors d'un déplacement de données, celles-ci sont repositionnées à partir de la position spécifiée sur la piste de destination. Toutefois, il est également possible de spécifier, non un point de début, mais un repère bien précis, correspondant par exemple à un son particulier. On utilise alors le paramètre "FROM".
Par exemple, supposons que vous désiriez déplacer un bruitage composé d'un "tic-tac" de bombe suivi de l'explosion de celle-ci, en calant l'explosion à un endroit précis. En suivant la procédure normale, il vous faudrait calculer à quel moment intervient l'explosion dans le son que vous avez déplacé et en déduire l'endroit où déplacer le début du son, tic-tac compris, en visant l'endroit où doit intervenir l'explosion. Le VS-840 vous permet de spécifier, via "FROM", l'endroit dans le son déplacé où se produit l'explosion, et, via "TO", l'endroit dans la piste destination où vous désirez que survienne l'explosion. Vous pouvez ainsi déplacer facilement le son tout en assurant un timing précis.

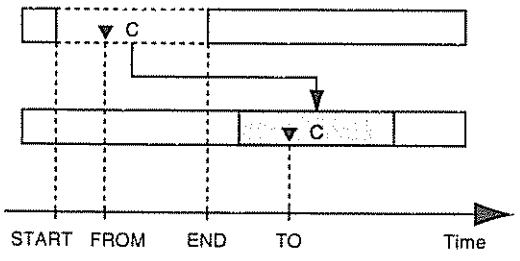
Ex 1 : Déplacement dans une même piste



Ex. 2: Déplacement sur une piste différente



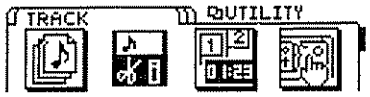
Ex. 3: Déplacement utilisant un point "FROM"



* *Si des données existaient déjà à l'endroit de destination du déplacement, elles seront réenregistrées.*
* *La durée des données à déplacer doit être supérieure à 1.0 seconde ; sinon, elles ne pourront pas être lues.*
* *Ne laissez aucun son situé à moins de 1.0 seconde avant ou après les données que vous avez déplacées ; aucun son situé dans ce voisinage ne pourra être lu.*

1. Appuyez sur [UTILITY].

2. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône Track Edit, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].



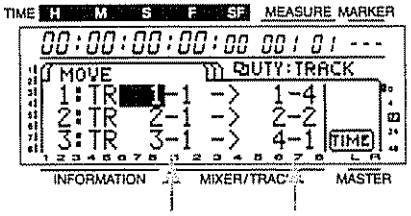
3. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône Track Move, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].

4. La page de déplacement de piste apparaitra alors : elle permet de spécifier les pistes/V-tracks source et destination. Pour cela, utilisez les touches Curseur et la molette de TIME/VALUE.

S'il existe d'autres pistes que vous désirez déplacer avec les mêmes réglages, appuyez sur la touche [CURSOR ▽].

Vous pouvez à présent spécifier les nouvelles pistes source et destination de déplacement. Il sera impossible de sélectionner des pistes destination de déplacement déjà sélectionnées comme pistes source.

Si vous désirez annuler l'opération de déplacement pour une ou plusieurs pistes, utilisez la molette TIME/VALUE pour afficher "?". L'opération de déplacement ne sera pas exécutée pour les lignes contenant ne serait-ce qu'un seul "?".



Destination du déplacement (piste - V-track) **Source du déplacement (piste - V-track)**

5. Spécifiez la région à déplacer et la position temporelle de destination du déplacement. Placez le curseur sur l'icône "TIME", puis appuyez sur [ENTER(TAP)] afin d'accéder à la page Track Move (TIME). Procédez au réglage des positions suivantes :

START (point de début) :
Correspond au début des données source du déplacement.

END (point de fin) :
Correspond à la fin des données source du déplacement.

FROM (point From) :
Spécifie l'endroit, dans les données source du déplacement, qu'on désire faire correspondre au point To dans la piste destination. Normalement, ce point est identique au point Start.

TO (point To) :
Spécifie la position temporelle de destination du déplacement.

Numéro du Marqueur

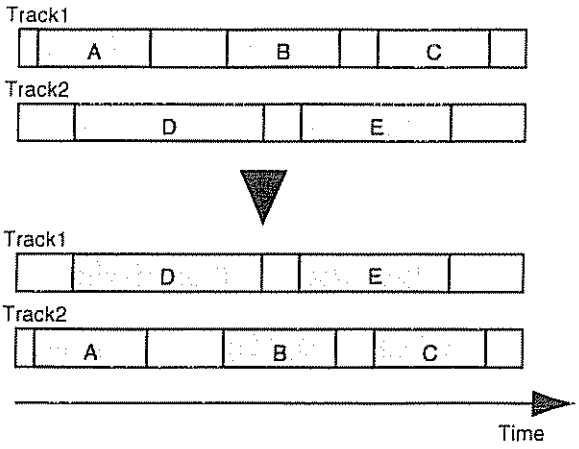
Vous pouvez également spécifier les positions temporelles par l'intermédiaire de Marqueurs. Dans chaque ligne, placez le curseur dans la région des Marqueurs et faites votre choix avec la molette TIME/VALUE. Pour spécifier une position temporelle comme point de Localisation, placez le curseur sur la ligne que vous désirez modifier, puis appuyez sur une des touches LOCATOR pour spécifier la position temporelle.
Si vous désirez spécifier comme région à déplacer la globalité de la région comprise entre le début et la fin du morceau, il suffit de sélectionner l'icône "ALL", puis d'appuyer sur [ENTER(TAP)].

6. Une fois que vous avez fini de procéder à vos réglages, placez le curseur sur l'icône "GO", puis appuyez sur [ENTER(TAP)] pour exécuter l'opération de déplacement.

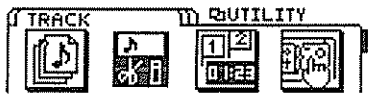
Permutation de données entre pistes (Exchange)

Cette opération permet de permuter des données entre deux pistes.

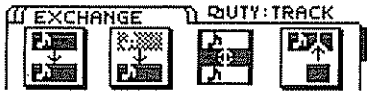
Exemple : Permutation entre les pistes 1 et 2



1. Appuyez sur [UTILITY].
2. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône Track Edit, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].



3. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône Track Exchange, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].

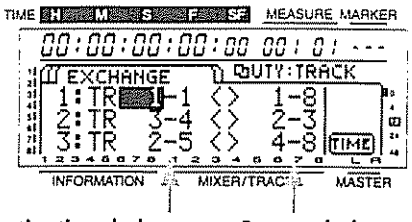


4. La page de permutation de piste apparaît : elle permet de spécifier les pistes/V-tracks de source et de destination. Pour ce faire, utilisez les touches Curseur et la molette de TIME/VALUE.

   S'il existe d'autres pistes que vous désirez permuter, appuyez sur la touche [CURSOR ▽].

   Vous pouvez à présent spécifier les nouvelles pistes source et destination d'échange. Il sera impossible de sélectionner des pistes destination d'échange déjà sélectionnées comme pistes source.

   Si vous désirez annuler l'opération de permutation pour une ou plusieurs pistes, utilisez la molette TIME/VALUE pour afficher "?". L'opération de permutation ne sera pas exécutée pour les lignes contenant ne serait-ce qu'un seul "?".

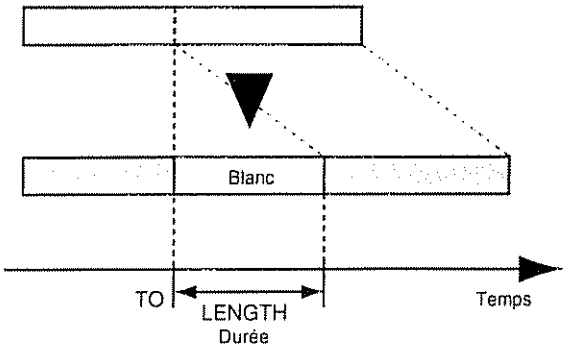


Destination du la permutation (piste - V-track) **Source du la permutation (piste - V-track)**

5. Une fois que vous avez fini de procéder à vos réglages, placez le curseur sur l'icône "GO", puis appuyez sur [ENTER(TAP)] pour exécuter l'opération de permutation.

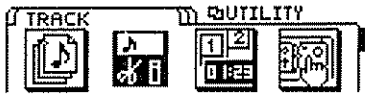
Insertion d'un blanc dans une piste (Insert)

Cette opération permet d'insérer une partie vierge à un endroit déterminé Si vous souhaitez ajouter quelque chose dans une partie déjà enregistrée, il suffit d'insérer d'abord une partie vierge de durée adéquate, puis d'y enregistrer ce que vous voulez.



Ne laissez aucun son situé à moins de 1.0 seconde avant ou après les données que vous avez insérées : aucun son situé dans ce voisinage ne pourra être lu.

1. Appuyez sur [UTILITY].
2. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône Track Edit, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].



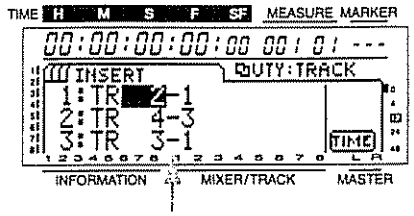
3. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône Track Insert, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].

4. La page Track Insert apparait : elle permet de spécifier la piste/V-track dans laquelle vous désirez réaliser l'insertion. Pour ce faire, utilisez les touches Curseur et la molette de TIME/VALUE.

   S'il existe d'autres pistes dans lesquelles vous désirez insérer avec les mêmes réglages, appuyez sur la touche [CURSOR ▽], puis spécifiez la (les) piste(s) d'insertion supplémentaire(s).

   Si vous désirez annuler l'opération d'insertion pour une ou plusieurs pistes, utilisez la molette TIME/VALUE pour afficher "?" L'opération d'insertion ne sera pas exécutée pour les lignes contenant ne serait-ce qu'un seul "?".

   En utilisant la molette TIME/VALUE pour afficher "*", vous pouvez sélectionner toutes les pistes ou V-tracks Si vous souhaitez sélectionner la totalité des V-tracks de toutes les pistes, sélectionnez "*_*"



Emplacement de l'Insertion (piste - V-track)

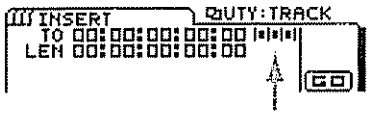
5. Spécifiez la position temporelle et la durée de la partie vierge à insérer. Placez le curseur sur l'icône "TIME", puis appuyez sur [ENTER(TAP)] afin d'accéder à la page Track Insert (TIME). Procédez au réglage des positions suivantes :

START (point de début) :

Correspond au début des données à supprimer.

LENGTH (durée)

Spécifie la durée de la partie vierge insérée



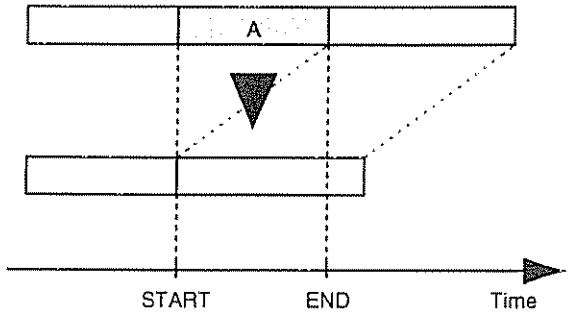
Numéro du Marqueur

Vous pouvez également spécifier les positions temporelles par l'intermédiaire de Marqueurs. Dans chaque ligne, placez le curseur dans la région des Marqueurs et faites votre choix avec la molette TIME/VALUE. Pour spécifier une position temporelle comme point de Localisation, placez le curseur sur la ligne que vous désirez modifier, puis appuyez sur une touche LOCATOR pour spécifier la position temporelle.

6. Une fois que vous avez fini de procéder à vos réglages, placez le curseur sur l'icône "GO", puis appuyez sur [ENTER(TAP)] pour exécuter l'opération d'insertion.

Supprimer une partie d'une piste (Cut)

Cette opération permet de supprimer une partie des données se trouvant sur une piste, dans une région spécifiée. En utilisant cette fonction, toutes les données se trouvant après la zone supprimée se décalent et viennent combler le trou dû à la suppression. Pour faire une comparaison avec un magnétophone à bande, cette opération s'apparente à couper sur la bande une portion non nécessaire et à recoller les deux extrémités utiles.

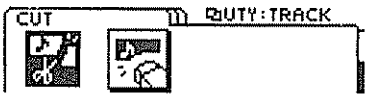


* *Ne laissez aucun son situé à moins de 1.0 seconde avant ou après les données que vous avez supprimées : aucun son situé dans ce voisinage ne pourra être lu.*

1. Appuyez sur [UTILITY].

2. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône Track Edit, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].

3. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône Track Cut, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].

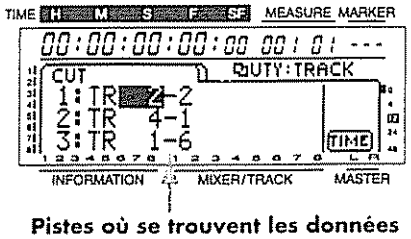


4. La page Track Cut apparaît : elle permet de spécifier la piste/V-track dans laquelle les données seront supprimées. Pour ce faire, utilisez les touches Curseur et la molette de TIME/VALUE.

S'il existe d'autres pistes dans lesquelles vous désirez supprimer des données avec les mêmes réglages, appuyez sur la touche [CURSOR ▽], en spécifiant les nouvelles pistes pour suppression.

Si vous désirez annuler l'opération de suppression pour une ou plusieurs pistes, utilisez la molette TIME/VALUE pour afficher "?". L'opération de suppression ne sera pas exécutée pour les lignes contenant ne serait-ce qu'un seul "?".

Pistes où se trouvent les données à supprimer (piste - V-track)

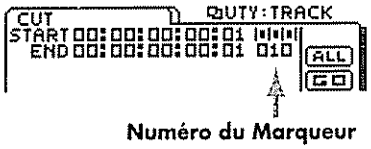


Pistes où se trouvent les données à supprimer (piste - V-track)

5. Spécifiez la région que vous désirez supprimer. Placez le curseur sur l'icône "TIME", puis appuyez sur [ENTER(TAP)] afin d'accéder à la page Track Cut (TIME). Procédez au réglage des positions suivantes :

START (point de début) :
Correspond au début des données à supprimer

END (point de fin) :
Correspond à la fin des données à supprimer.



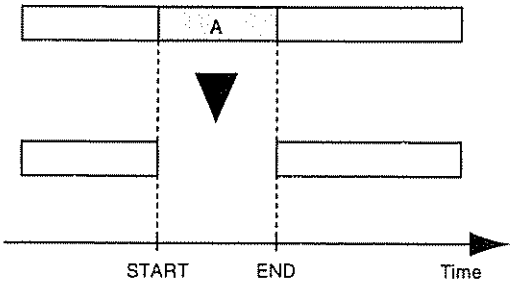
Numéro du Marqueur

Vous pouvez également spécifier les positions temporelles par l'intermédiaire de Marqueurs. Dans chaque ligne, placez le curseur dans la région des Marqueurs et faites votre choix avec la molette TIME/VALUE. Pour spécifier une position temporelle comme point de Localisation, placez le curseur sur la ligne que vous désirez modifier, puis appuyez sur une des touches LOCATOR pour spécifier la position temporelle.
Si vous désirez spécifier comme région à déplacer la globalité de la région comprise entre le début et la fin du morceau, il suffit de sélectionner l'icône "ALL", puis d'appuyer sur [ENTER(TAP)].

6. Une fois que vous avez fini de procéder à vos réglages, placez le curseur sur l'icône "GO", puis appuyez sur [ENTER(TAP)] pour exécuter l'opération de suppression de données.

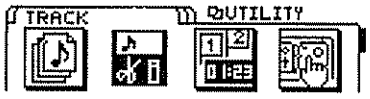
Effacer une partie de piste (Erase)

Cette opération permet d'effacer une partie des données se trouvant sur une piste, dans une région spécifiée. En utilisant cette fonction, toutes les données se trouvant après la zone effacée restent en place : elles ne se décalent pas, et rien ne vient combler le trou apparu après effacement. Pour faire une comparaison avec un magnétophone à bande, cette opération s'apparente à réenregistrer du silence sur une portion non nécessaire.



* *Ne laissez aucun son situé à moins de 1.0 seconde avant ou après les données que vous avez effacées : aucun son situé dans ce voisinage ne pourra être lu.*

1. Appuyez sur [UTILITY].
2. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône Track Edit, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].

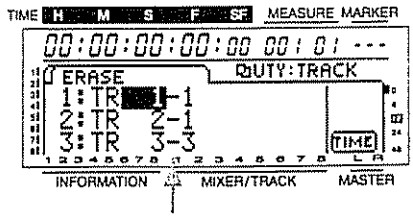


3. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône Track Erase, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].

4. La page Track Erase apparaît : elle permet de spécifier la piste/V-track dans laquelle les données seront effacées. Pour ce faire, utilisez les touches Curseur et la molette de TIME/VALUE.

   S'il existe d'autres pistes dans lesquelles vous désirez effacer des données avec les mêmes réglages, appuyez sur la touche [CURSOR ▽], en spécifiant les nouvelles pistes pour effacement.

   Si vous désirez annuler l'opération d'effacement pour une ou plusieurs pistes, utilisez la molette TIME/VALUE pour afficher "?". L'opération d'effacement ne sera pas exécutée pour les lignes contenant ne serait-ce qu'un seul "?".

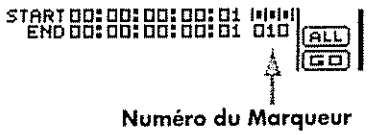


Pistes où se trouvent les données à effacer (piste - V-track)

5. Spécifiez la région que vous désirez effacer. Placez le curseur sur l'icône "TIME", puis appuyez sur [ENTER(TAP)] afin d'accéder à la page Track Erase (TIME). Procédez au réglage des positions suivantes :

START (point de début) :
Correspond au début des données à effacer.

END (point de fin) :
Correspond à la fin des données à effacer.



Numéro du Marqueur

Vous pouvez également spécifier les positions temporelles par l'intermédiaire de Marqueurs. Dans chaque ligne, placez le curseur dans la région des points de Marqueurs et faites votre choix avec la molette TIME/VALUE. Pour spécifier une position temporelle comme point de Localisation, placez le curseur sur la ligne que vous désirez modifier, puis appuyez sur une des touches LOCATOR pour spécifier la position temporelle.
Si vous désirez spécifier comme région à déplacer la globalité de la région comprise entre le début et la fin du morceau, il suffit de sélectionner l'icône "ALL", puis d'appuyer sur [ENTER(TAP)].

6. Une fois que vous avez fini de procéder à vos réglages, placez le curseur sur l'icône "GO", puis appuyez sur [ENTER(TAP)] pour exécuter l'opération d'effacement de données.

Chapitre 8. Utiliser les effets internes

Le VS-840 possède un multieffet stéréo incorporé, que vous pouvez au choix connecter au bus effet ou insérer dans la voie de votre choix.
Les réglages des effets s'appellent des "Patches" : le VS-840 possède 200 Patches presets (A-00 à A-99, B-00 à B-99) et 200 Patches utilisateur (M-00 à M-99, U-00 à U-99). Il suffit de sélectionner un Patch pour passer d'un effet à un autre.

* *Les Patches M-00 à M-99 sont stockés dans la mémoire interne du VS-840. Les Patches U-00 à 9-99 sont stockés sur le disque pour chaque morceau.*

* *Dans les réglages d'usine, les Patches User (M-00 à M-99, U-00 à U-99) contiennent les Patches Preset les plus fréquemment sélectionnés (A-00 à A-99, B-00 à B-99). Lorsque vous créez un nouveau morceau, le contenu des mémoires (M-00 à M-99) sera copié en (U-00 à U-99).*

Vous pouvez sauvegarder comme Patch User des réglages d'effet originaux, que vous avez créés vous même. Rappelez-vous également que certains réglages de la console peuvent être sauvegardés en tant que Scènes.
En plus des effets de base tels que réverb ou délai (écho), le VS-840 inclut des effets optimisés pour une utilisation sur la guitare ou la voix, et même des effets très spécifiques, comme le RSS par exemple. 26 types d'algorithmes permettent de combiner ces effets entre eux : vous pouvez ainsi créer des effets surprenants sans avoir à faire des branchements internes compliqués.

Connexion des effets

De façon très générale, il existe trois façons de brancher un effet. Sélectionnez celle qui est la plus appropriée au type d'effet et à votre cas.
Voici la procédure permettant de spécifier le type de connexion de l'effet.

1. Appuyez sur [EFFECT] afin d'accéder à la page de réglage d'effet.
2. Avec les touches Curseur, placez le curseur sur [MODE].
3. Sélectionnez le type de branchement de l'effet. Avec les touches Curseur, placez le curseur sur "POSITION", puis utilisez la molette TIME/VALUE afin de sélectionner le type de connexion de votre choix.
4. Sélectionnez le bus de destination de sortie de l'effet. Appuyez sur [MODE] afin d'allumer l'indicateur de mode BUS. Appuyez sur [EFFECT RTN] : vous pourrez alors sélectionner le type de connexion entre le bus d'écoute AUX de destination et le bus TRACK CUE en allumant/éteignant l'indicateur BUS. Vous pouvez aussi maintenir [SHIFT] enfoncée et appuyer sur [EFFECT RTN] pour faire clignoter/éteindre l'indicateur BUS, afin de sélectionner soit le bus REC A/B, soit le bus REC C/D comme destination d'enregistrement pour le son avec effet.

   Le bus auquel la sortie de l'effet est actuellement connectée est indiqué par le témoin BUS de la section EFFECT RTN. Lorsque le témoin BUS est éteint, l'effet n'est pas connecté. Toutefois, il sera toujours connecté au bus MIX.

   AUX (AB) : éteint
   La sortie de l'effet n'est connectée ni au bus AUX, ni au bus REC A/B.

   AUX (AB) : allumé
   La sortie de l'effet est connectée au bus AUX.

   AUX (AB) : allumé avec clignotements brefs
   La sortie de l'effet est connectée au bus REC A/B.

   AUX (AB) : clignotant
   La sortie de l'effet est connectée au bus AUX et au bus REC A/B.

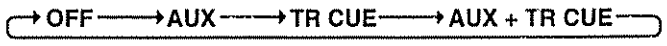
TR CUE (CD) : éteint
La sortie de l'effet n'est connectée ni au bus TR CUE, ni au bus REC C/D

TR CUE (CD) : allumé
La sortie de l'effet est connectée au bus TR CUE.

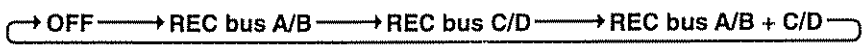
TR CUE (CD) : allumé avec clignotements brefs
La sortie de l'effet est connectée au bus REC C/D.

TR CUE (CD) : clignotant
La sortie de l'effet est connectée au bus AUX et au bus REC A/B.

* *Chaque fois que vous appuyez sur [EFFECT RTN], la destination d'écoute (bus AUX ou bus TRACK CUE) du son avec effet alternera, comme ceci :*



De même, chaque fois que vous maintenez enfoncée [SHIFT] puis appuyez sur [EFFECT RTN], la destination d'enregistrement (bus REC A/B ou bus REC C/D) du son avec effet alternera, comme ceci :



* *Les paramètres Send Level/Pan réglés en appuyant sur [EFFECT LEVEL] ainsi que [Return Level/Balance] réglés en appuyant sur [EFFECT RTN] ne sont valides que dans le cas d'un branchement en dérivation (Loop). Si vous connectez votre effet en Insert, il n'est pas nécessaire d'effectuer l'étape 3 de la procédure.*

POSITION (Position de l'Effet)
Permet de sélectionner le façon dont l'effet est connecté en interne.

CH 1 INSERT :
Insère l'effet entre l'égaliseur et le fader de la voie 1.

CH 2 INSERT
Insère l'effet entre l'égaliseur et le fader de la voie 2.

CH 3 INSERT :
Insère l'effet entre l'égaliseur et le fader de la voie 3.

CH 4 INSERT :
Insère l'effet entre l'égaliseur et le fader de la voie 4.

CH 5/6 INSERT
Insère l'effet entre l'égaliseur et le fader de la voie 5/6.

CH 7/8 INSERT
Insère l'effet entre l'égaliseur et le fader de la voie 7/8.

LOOP, DIR:Off :
Relie l'entrée de l'effet au bus effet (EFFECT). Simultanément, les paramètres relatifs au niveau de mixage son direct/son avec effet sont réglés de telle façon que la sortie de l'effet n'émette que le son avec effet, sans son direct. Sélectionnez ce réglage si l'algorithme que vous avez choisi requiert une connexion en dérivation (Loop) sur le bus EFFECT.

LOOP, DIR:On :
Relie l'entrée de l'effet au bus effet (EFFECT). Simultanément, les paramètres relatifs au niveau de mixage son direct/son avec effet ne sont pas modifiés : la sortie de l'effet émettra donc un mélange du son direct et du son avec effet, à moins que vous n'alliez régler vous-même le niveau de son direct à 0 en sortie. Sélectionnez ce réglage si l'algorithme que vous avez choisi requiert une connexion en dérivation (Loop) sur le bus EFFECT.

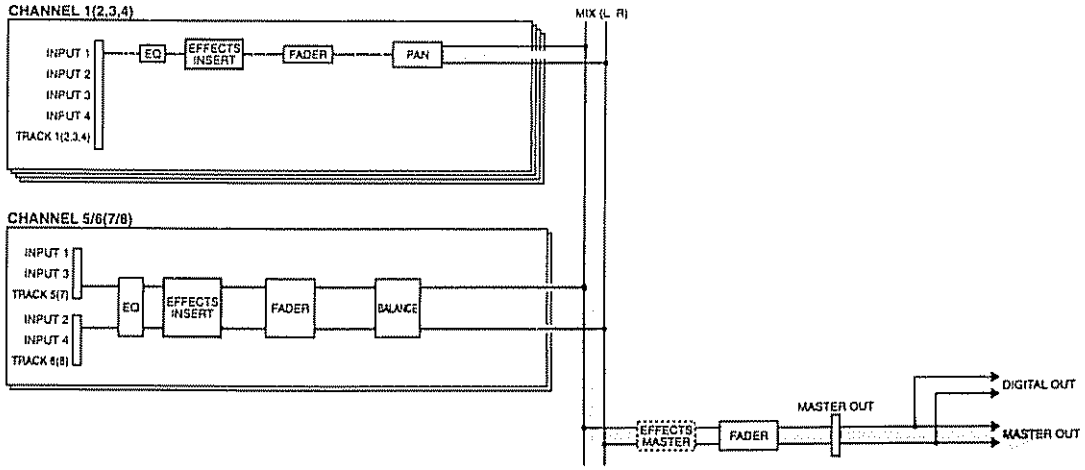
MASTER OUT
Insère l'effet avant le fader Master.

* *Si vous connectez l'effet au bus EFFECT (dérivation), il faut normalement régler l'effet de façon à ce que sa sortie ne comporte aucun son direct : ce son proviendra de la voie elle-même, et seul le son avec effet proviendra de la sortie de l'effet. Le plus simple, pour cela, est de sélectionner "LOOP, DIR:Off" afin de couper le son direct (DIRect).*

Insérer l'effet entre l'égaliseur et le fader (Insert)

Si l'effet que vous utilisez est de type compresseur ou distorsion, conçu en principe pour modifier et remplacer le son direct, il convient de l'insérer entre l'égaliseur et le fader de la voie désirée. Si vous insérez votre effet dans les voies 1 à 4, l'effet sera mono en entrée comme en sortie, indépendamment du Patch que vous aurez choisi. Si vous insérez votre effet dans les voies 5/6 ou 7/8, il peut être utilisé comme effet stéréo, selon l'algorithme du Patch.

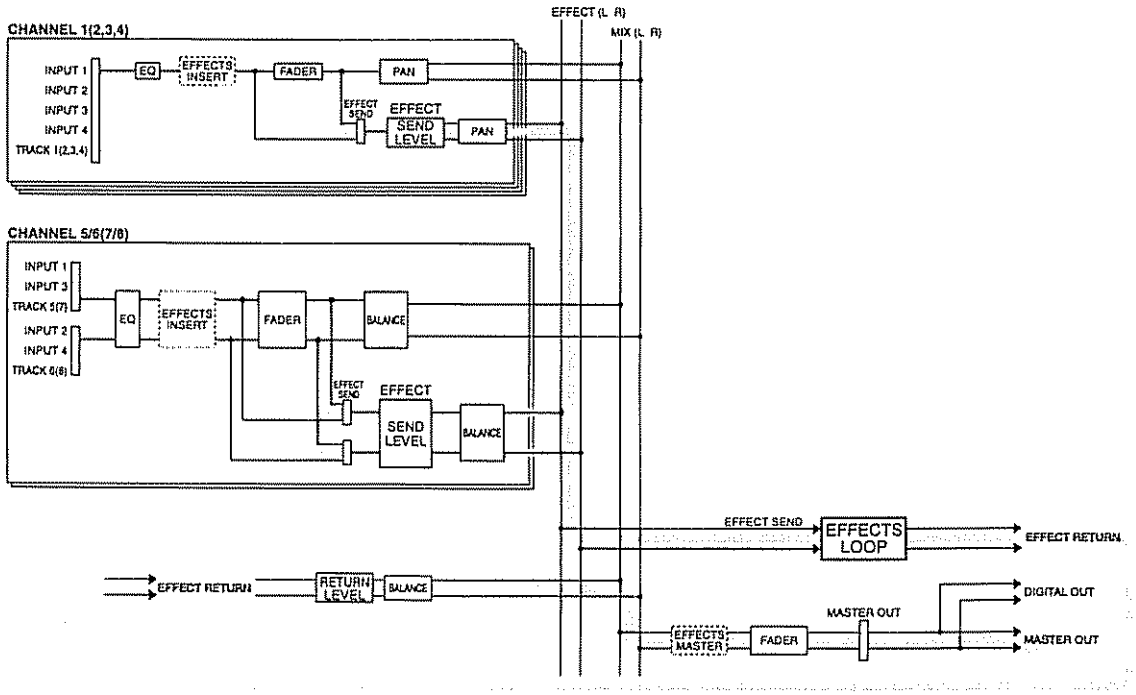
* *Si vous mixez une voie dans laquelle un effet a été inséré avec une autre voie dans laquelle aucun effet n'a été inséré, un léger retard dû au traitement numérique peut apparaître entre les deux signaux, ce qui peut parfois déboucher sur des résultats inattendus.*



Relier l'effet au bus EFFECT (Loop)

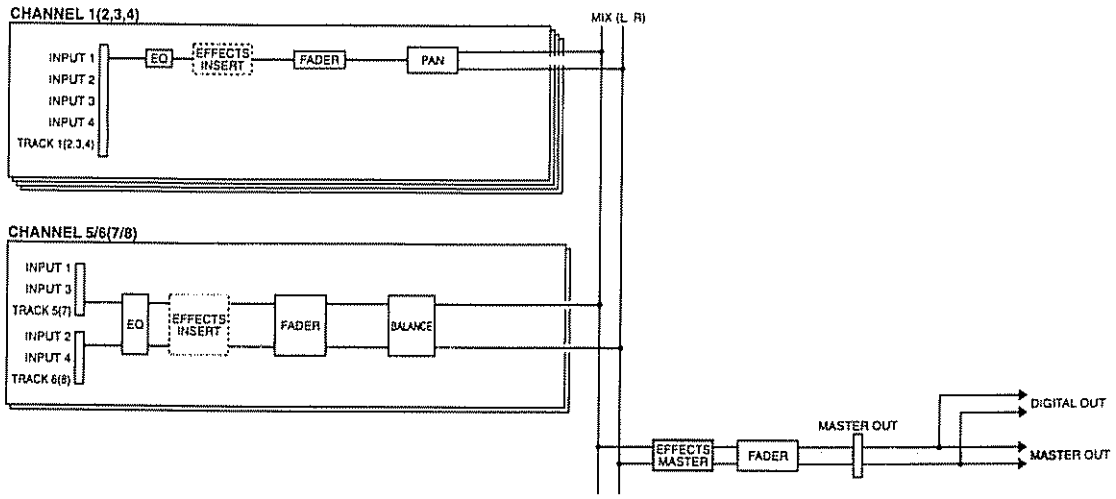
Si l'effet que vous utilisez est de type réverb ou délai, conçus en principe pour ajouter un effet au son direct, il convient de le connecter sur le bus EFFECT.

Certains effets permettent de récupérer en sortie un mélange du son direct et du son avec effet. Toutefois, en temps normal, il faudra procéder au réglage de ce mélange de façon à ne récupérer que le son avec effet en sortie d'effet, en récupérant le son direct à la sortie de chaque voie. Dès lors, pour doser la proportion son direct/son avec effet, vous pouvez utiliser le fader de voie pour ajuster simultanément le niveau du son direct et du son avec effet, puis les paramètres Send Level / Return Level (niveaux de départ/de retour) situés avant et après l'effet, pour ajuster le niveau du son avec effet.



Insérer l'effet avant les faders Master (Insert)

Si vous désirez appliquer l'effet à tout le mixage stéréophonique, il faut insérer votre effet avant le fader Master. S'il est connecté ici, il peut être utilisé comme effet stéréo, selon l'algorithme du Patch de l'effet



Sélectionner un effet (Patch Change)

Il existe 400 réglages d'effets différents, chacun d'eux portant le nom de "Patch" Ils sont répartis en 200 Patches de type Preset (A-00 à A-99, B-00 à B-99) et en 200 Patches de type User (M-00 à M-99, U-00 à U-99)

* *Certains effets n'ont pas été conçus pour récupérer du son direct en sortie, ou requièrent des réglages spécifiques. Pour plus de détails, veuillez vous référer à "Exemples d'utilisation des effets", page 80.*

Procédure de changement de Patch

1. Appuyez sur [EFFECT] pour accéder à la page de réglage d'effet.

2. Sélectionnez le type d'algorithme. Avec les touches Curseur, placez le curseur sur l'icône "TYPE". La page Select Type apparaît alors : pour choisir le type d'algorithme, utilisez la molette TIME/VALUE.

* *Si vous sélectionnez "ALL TYPE" comme type d'algorithme, aucune restriction ne s'appliquera à votre sélection de Patch : autrement dit, vous pourrez choisir librement parmi tous les Patches.*

3. Sélectionnez le Patch désiré. Pour cela, avec les touches Curseur, placez le curseur sur l'icône "PATCH". La page Patch Select apparaît alors : pour sélectionner le type de Patch, utilisez la molette TIME/VALUE. Seuls les Patches correspondant au type d'algorithme spécifié au cours de l'étape 2 peuvent être sélectionnés.

* *Si vous avez sélectionné "ALL TYPE" comme type d'algorithme, vous pourrez choisir librement parmi tous les Patches.*

4. L'afficheur demande "CHANGE OK ?", confirmez en appuyant sur [YES].

Si vous appuyez sur [NO], vous reviendrez au Patch précédent.

5. Une fois que vous avez fini de procéder aux réglages, appuyez sur [DISPLAY] afin de revenir au mode Play.

Utilisation des effets

Pour cette explication, nous prendrons l'exemple d'un effet relié au bus EFFECT (Loop) : nous désirons ajouter l'effet au signal présent sur la voie 1, et le récupérer sur les prises MASTER OUT. Cet effet sera une réverbération. Une fois que vous aurez compris le principe, vous pourrez essayer avec d'autres Patches d'effets.

* *Si vous utilisez la fonction Vari-Pitch, les temps de délai peuvent différer quelque peu, et la qualité sonore des effets de type distorsion peut être modifiée.*

1. Procédez aux réglages nécessaires pour que le son de la lecture de la piste 1 aille en voie 1 (voir page 30).

2. Avec le fader de la voie 1, ajustez le niveau de lecture de la piste 1.

3. Conformez-vous à la "procédure de changement de Patch" expliquée ci-dessus pour sélectionner un Patch d'effet utilisant un algorithme de réverbération.

Par exemple, vous pouvez sélectionner A-00:Medium Room.

4. Activez l'effet. Pour cela, appuyez sur [EFFECT] afin d'accéder la page de réglage de l'effet. Assurez-vous que le curseur est placé sur "EFFECT" et utilisez la molette TIME/VALUE pour sélectionner "On".

5. Sélectionnez la méthode de connexion de l'effet. Pour cet exemple, reliez l'effet au bus EFFECT (connexion de type Loop) et coupez le son direct. Avec les touches Curseur, placez le curseur sur "POSITION", puis avec la molette TIME/VALUE, sélectionnez "LOOP,DIR:Off".

* *Dans le cas d'une connexion de type Loop, la sortie de l'effet est toujours assignée au bus MIX, il n'est donc pas nécessaire de spécifier le bus de sortie de destination pour l'effet.*

6. Lors de la lecture du morceau, appliquez la procédure suivante pour ajuster le niveau.

7. Réglez le niveau de départ (niveau d'entrée) vers l'effet. Appuyez sur [MODE] : l'indicateur CHANNEL s'allume. Appuyez sur [SELECT] de la voie 1 afin de la sélectionner, puis appuyez sur la touche PARAMETER [EFFECT LEVEL] afin d'accéder à la page de réglage du niveau de départ effet. Avec la molette TIME/VALUE, ajustez le niveau de départ effet de la voie 1.

* *Les niveau/panoramique du départ effet, tels qu'ils sont réglés en appuyant sur [EFFECT LEVEL], la destination de sortie de l'effet réglé en appuyant sur [EFFECT RTN] et les réglages de retour/balance effet ne sont valides que lorsque la connexion de l'effet est de type Loop. Si vous utilisez une connexion de type Insert, les étapes 7. à 9. ne sont pas nécessaires.*

8. Réglez le panoramique. Lorsque la page de réglage du niveau de départ effet est affichée, appuyez sur la touche [CURSOR ▽] pour accéder à la page permettant de régler le panoramique de la sortie vers le bus EFFECT. Utilisez la molette TIME/VALUE afin de régler le panoramique pour la voie 1.

9. Réglez le niveau de retour de l'effet (niveau de sortie) ainsi que sa balance. L'indicateur de mode CHANNEL ou SELECT étant allumé, appuyez sur [EFFECT RTN] pour accéder à la page permettant de régler le niveau et la balance du retour effet. Avec les touches [Curseur] et la molette TIME/VALUE, réglez le niveau et la balance du retour effet.

10. Le réglage de l'effet est à présent terminé.

* *Pour chaque voie, vous pouvez spécifier où le signal est prélevé avant envoi au bus EFFECT. Par défaut, toutes les voies sont réglées sur "Pst" (après fader). Si vous désirez modifier ce réglage, appuyez d'abord sur [MODE] afin d'allumer l'indicateur de mode CHANNEL. Puis appuyez sur CHANNEL PARAMETER [EFFECT LEVEL] afin d'accéder à la page de réglage du niveau de départ effet et appuyez deux fois sur [CURSOR ▽]. Vous accédez alors à la page dans laquelle spécifier l'endroit où le signal est prélevé avant envoi au bus EFFECT. Utilisez les touches Curseur pour sélectionner la voie, puis la molette [TIME/VALUE] pour spécifier comment le signal sera envoyé.*

Commutateur EFFECT SEND

Ce commutateur permet de choisir, pour chaque voie, l'endroit où le signal sera prélevé avant d'être envoyé au bus EFFECT

Off :

Aucun signal n'est prélevé.

Pre (avant fader)

Le signal est prélevé avant le fader de la voie, puis envoyé sur le bus EFFECT.

Pst (après fader)

Le signal est prélevé après le fader de la voie, puis envoyé sur le bus EFFECT.

Créer un nouvel effet

Pour créer un nouvel effet, sélectionnez un Patch existant, se rapprochant de l'effet que vous désirez créer, puis modifiez ses réglages
Attention, les réglages modifiés de l'effet sont considérés comme provisoires : ils seront perdus dès que vous sélectionnerez un autre Patch ou que vous rappellerez une Scène Si vous désirez conserver les réglages d'effets après modification, il faut les sauvegarder soit sous forme d'un User Patch, soit comme réglages console dans une Scène.

< Algorithme >
C'est l'algorithme qui détermine la structure de l'effet Le VS-840 possède 26 algorithmes différents Chaque Patch utilise un de ces algorithmes. Pour savoir quel algorithme est utilisé dans tel Patch, il suffit, dans la page de réglage effet, de placer le curseur sur l'icône "TYPE" Autre possibilité : consulter la liste des Patches de type Preset. Pour plus de détails sur chaque algorithme, veuillez vous référer à la "Liste des algorithmes", page 123

< Comment les réglages d'effets sont gérés >
Sur le VS-840, les réglages du Patch en cours de sélection et des Patches User (U-00 à U-99) sont sauvegardés sur disque pour chaque morceau.

< Nom du Patch >
* Veillez à donner un nouveau nom de Patch à chaque nouvel effet de votre création.
Les Patches peuvent être distingués par leur numéro de Patch et par leur nom, mais si vous ne modifiez pas le nom d'origine du Patch lorsque vous créez votre propre effet, les numéro et nom de votre nouveau Patch seront identiques à ceux de l'ancien et vous ne saurez pas comment les différencier.

Création d'un effet

1. Appuyez sur [EFFECT] afin d'accéder à la page de réglage d'effet.
2. Conformez-vous à la "procédure de changement de Patch" expliquée ci-dessus pour sélectionner le Patch d'effet qui servira de base à vos manipulations d'édition.
3. Avec les touches Curseur, placez le curseur sur l'icône "EDIT", puis appuyez sur [ENTER(TAP)].
4. Un diagramme représentant sous forme graphique les différents blocs de l'effet d'origine s'affichera. Les touches Curseur servent à sélectionner le bloc de votre choix et la molette TIME/VALUE à activer/désactiver chaque bloc. Le nom d'un bloc activé apparaît en majuscules, celui d'un bloc désactivé, en minuscules. Activez les blocs que vous désirez utiliser.

* *Si l'algorithme de l'effet fait appel à plusieurs blocs d'effets élémentaires, c'est la représentation graphique de ces différents blocs qui apparaîtra Si l'algorithme ne fait appel qu'à un seul effet, aucun diagramme n'apparaîtra : à la place, l'écran affichera la page de réglage des paramètres.*

5. Placez le curseur sur le bloc dont vous désirez modifier les paramètres, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].
6. Vous pouvez à présent modifier les paramètres du bloc élémentaire de l'effet sélectionné. Les touches [Curseur] servent à sélectionner le paramètre désiré et la molette TIME/VALUE à modifier sa valeur.
7. Si vous désirez modifier d'autres blocs élémentaires, appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page écran précédente, puis répétez les étapes 5 et 6.
8. Donnez un nom au Patch que vous venez de créer. Pour cela, dans la page des paramètres, appuyez sur la touche [CURSOR ▽] jusqu'à apparition des icônes "NAME" et "SAVE".

   Avec les touches [Curseur], placez le curseur sur l'icône "NAME", puis appuyez sur [ENTER(TAP)]. Vous pouvez à présent modifier le nom de votre Patch. Utilisez les touches Curseur et la molette TIME/VALUE pour entrer le nom du nouveau Patch.

* *Il est également possible d'accéder aux icônes "NAME" et "SAVE" en appuyant sur [CURSOR ▽] dans la première page apparaissant sur l'afficheur après avoir appuyé sur [EFFECT]. Les mêmes icônes peuvent donc être sélectionnées depuis plusieurs pages, mais les fonctions des icônes restent identiques.*

9. Si vous souhaitez sauvegarder les réglages d'effet en cours, suivez la procédure expliquée dans la section suivante. Il existe deux façons de sauvegarder des réglages d'effets : dans un User Patch ou dans une Scène

Sauvegarder les réglages d'effets

Vous pouvez sauvegarder les réglages d'effet en cours de deux façons : dans un User Patch ou dans une Scène, en tant que réglages de console. Si vous désirez pouvoir utiliser cet effet modifié dans n'importe quel morceau, il faut sauvegarder ses réglages en tant que User Patch ; si vous ne l'utilisez qu'avec le morceau en cours de sélection, alors sauvegardez-le dans une Scène.

Sauvegarde comme User Patch

Lorsque vous sauvegardez votre effet dans un User Patch, les données que contenait celui-ci sont réécrites. Toutefois, lorsque le VS-840 sort d'usine, les emplacements mémoire réservés aux User Patches contiennent les mêmes données que les Preset Patches : les effacer ne pose ainsi aucun problème.

* *Vous ne pouvez sauvegarder un User Patch (M-00 à M-99) que lorsque l'enregistreur est à l'arrêt*

1. Appuyez sur [EFFECT] pour accéder à la page Effect Setting (réglage d'effet).
2. Appuyez plusieurs fois sur la touche [CURSOR ▽] afin de faire apparaître les icônes "NAME" et "SAVE". Avec les touches [Curseur], sélectionnez l'icône "SAVE", puis appuyez sur [ENTER(TAP)].

* *Les icônes "NAME" et "SAVE" qui apparaissent dans la page de réglage des paramètres d'effet apparaissent également dans d'autres pages. Leurs fonctions sont identiques.*

3. La page Patch Save apparaît alors. Avec la molette TIME/VALUE, sélectionnez le Patch User dans lequel vous désirez sauvegarder le Patch en cours, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].
4. L'affichage demandera "Sure ?" : confirmez en appuyant sur [YES].

   Si vous appuyez sur [NO], la procédure de sauvegarde sera interrompue.

Sauvegarde dans une Scène

Pour plus de détails concernant la sauvegarde des réglages d'effet dans une Scène et la façon dont on rappelle une Scène, veuillez vous référer à "Enregistrer les réglages de la console", page 33.

1. Appuyez sur [SCENE] : le témoin de la touche s'allume.

   Le témoin SCENE étant allumé, ce sont les touches LOCATOR [1/5] à [4/8] qui servent à mémoriser ou à rappeler les Scènes.
2. Mémorisez les réglages en cours de l'effet sous forme de Scène.

   Pour mémoriser les réglages dans une des Scènes 1 à 4, appuyez sur une des touches [1/5] à [4/8]. Pour mémoriser les réglages dans une des Scènes 5 à 8, maintenez [SHIFT] enfoncée puis appuyez sur une des touches [1/5] à [4/8].

   Une fois que les réglages la console auront été mémorisés, le témoin de la touche s'allumera.
3. Une fois la Scène mémorisée, appuyez encore une fois sur [SCENE] pour éteindre le témoin de la touche.
4. Les réglages d'effet sont à présent sauvegardés, avec ceux de la console, dans la Scène.

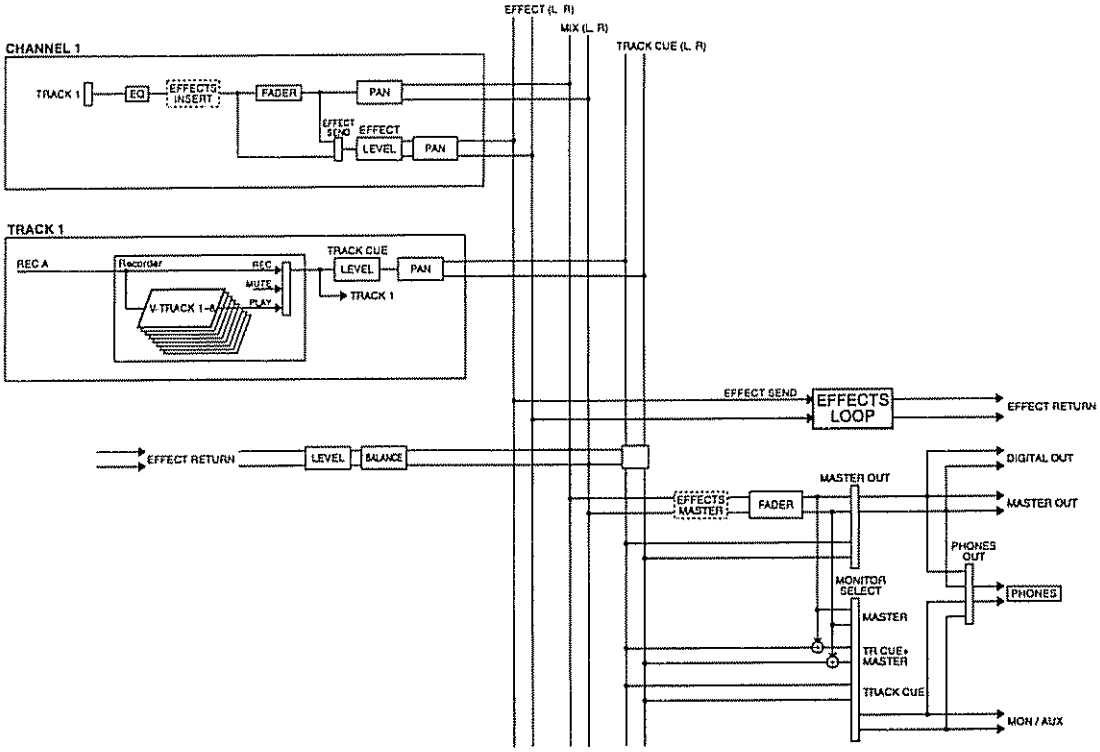
Exemples d'utilisation des effets

Voici quelques exemples d'utilisation des effets Appliquez-les de façon appropriée à votre situation.

* *Comme les réglages par défaut de EFFECT SEND Switch nous conviennent, nous avons omis la procédure de modification de ce sélecteur Si vous désirez modifier sa position, veuillez vous référer à "Utiliser les effets", page 77*

Ajouter de la réverbération à une piste (Loop)

Nous allons expliquer comment procéder pour ajouter de la réverbération à la lecture de la piste 1. Dans ce cas, le chemin du signal est le suivant :



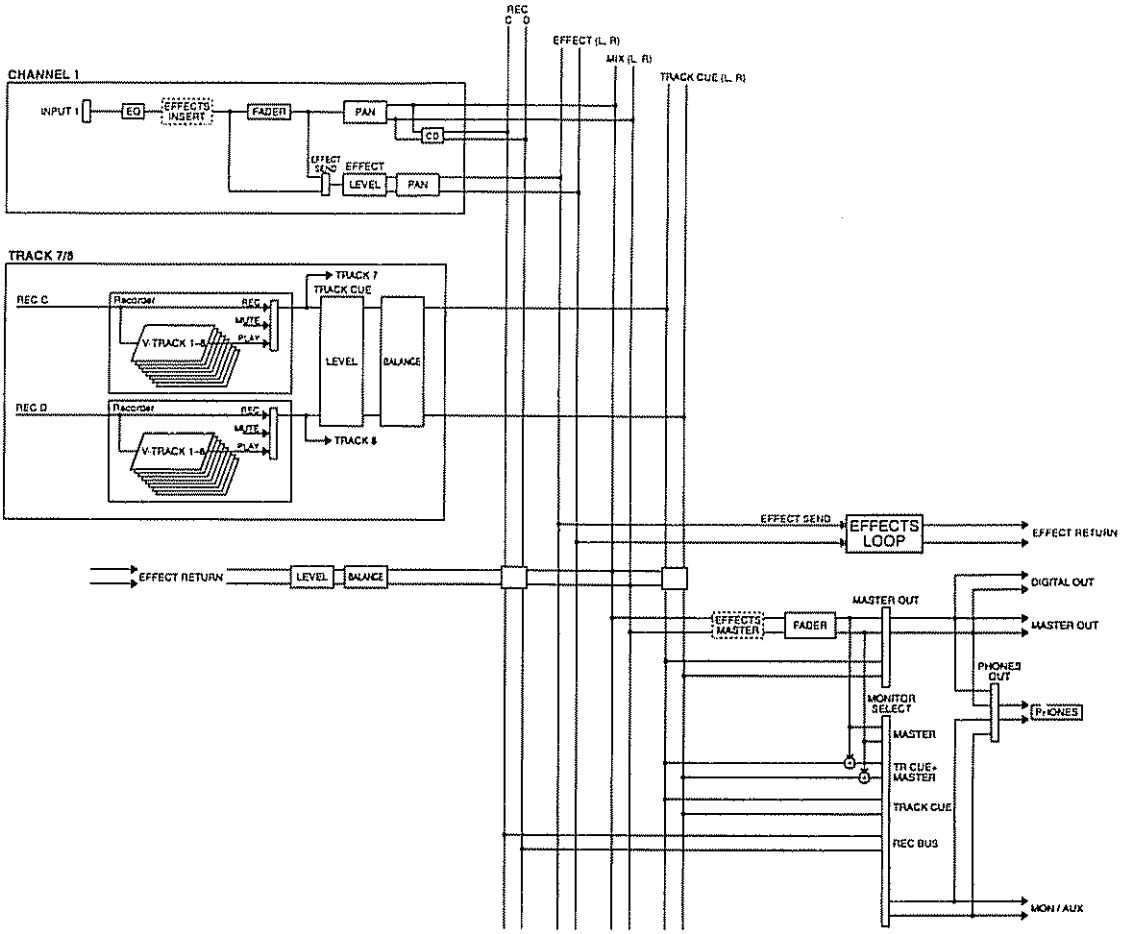
1. Réglez la console de façon à ce que la lecture de la piste 1 arrive en voie 1 (voir page 30).
2. Ajustez le niveau de lecture de la piste 1 avec le fader de la voie 1, et réglez son panoramique au centre (0).
3. En suivant la "Procédure de changement de Patch", page 76, sélectionnez un Patch utilisant un algorithme de réverbération.
4. Activez l'effet, puis appuyez sur [EFFECT] pour accéder à la page Effect Setting (réglage de l'effet). Assurez-vous que le curseur est positionné sur "EFFECT", puis réglez-le sur "On" avec la molette TIME/VALUE.
5. Sélectionnez le type de connexion d'effet. Pour notre exemple, il faut connecter l'effet au bus EFFECT (branchement de type Loop), et couper le son direct. Avec les touches [Curseur], amenez le curseur sur "POSITION", puis, avec la molette TIME/VALUE, sélectionnez "LOOP, DIR:Off".

* *Dans le cas d'une connexion de type Loop, la sortie de l'effet est toujours assignée au bus MIX, il n'est donc pas nécessaire de spécifier le bus de sortie de destination pour l'effet.*

6. Pendant la lecture du morceau, utilisez la procédure suivante pour ajuster le niveau.
7. Réglez le niveau de départ effet (niveau du signal d'entrée de l'effet). Pour cela, appuyez sur [MODE] afin d'allumer l'indicateur de mode CHANNEL. Puis appuyez sur [SELECT] de la voie 1 afin de sélectionner la voie 1, puis appuyez sur la touche CHANNEL PARAMETER [EFFECT LEVEL] de façon à accéder à la page de réglage du niveau de départ effet. Pour effectuer ce réglage, servez-vous de la molette TIME/VALUE.
8. Réglez le panoramique. Depuis la page de réglage Effect Send Level (niveau de départ effet), appuyez sur la touche [CURSOR ▽] de façon à accéder à la page dans laquelle vous pouvez régler le panoramique du signal sur le bus EFFECT. Ce panoramique de la voie 1 se règle avec la molette TIME/VALUE.
9. Réglez le niveau de retour effet (niveau de sortie de l'effet) ainsi que sa balance. L'indicateur de mode CHANNEL ou SELECT étant allumé, appuyez sur [EFFECT RTN] pour accéder à la page de réglage de niveau de retour et de balance de l'effet. Utilisez les touches [Curseur] et la molette TIME/VALUE pour régler le niveau de retour et la balance.
10. Ces réglages étant effectués, la réverbération sera ajoutée à la lecture de la piste 1.

Ajouter de la réverbération pendant que vous enregistrez (Loop)

Nous allons expliquer comment appliquer un effet au signal arrivant sur l'entrée 1 (INPUT 1), puis enregistrer en stéréo sur les pistes 7 et 8 le mélange signal direct/signal réverbéré. Dans ce cas, le chemin du signal est le suivant :



1. Réglez la console de façon à ce que le signal d'entrée INPUT 1 arrive en voie 1 (voir page 30).
2. Réglez le fader de la voie 1 de façon à ajuster le niveau d'enregistrement du signal direct, et réglez son panoramique au centre (0).
3. En suivant la "Procédure de changement de Patch", page 76, sélectionnez un Patch utilisant un algorithme de réverbération.

   Pour cet exemple, sélectionnez un Patch tel que A-00:Medium Room.
4. Activez l'effet, puis appuyez sur [EFFECT] pour accéder à la page Effect Setting (réglage de l'effet). Assurez-vous que le curseur est placé sur "EFFECT", puis réglez-le sur "On" avec la molette TIME/VALUE.
5. Sélectionnez le type de connexion d'effet. Pour notre exemple, il faut connecter l'effet au bus EFFECT (connexion de type Loop), et couper le son direct. Avec les touches [Curseur], amenez le curseur sur "POSITION", puis, avec la molette TIME/VALUE, sélectionnez "LOOP, DIR:Off".
6. Envoyez la sortie de l'effet au bus REC C/D. Appuyez sur [MODE] pour allumer le témoin de mode BUS. Puis maintenez enfoncée la touche [SHIFT] et appuyez plusieurs fois sur [EFFECT RTN] de façon à faire clignoter le témoin BUS TR CUE (CD).
7. Tout en envoyant effectivement un signal dans l'entrée INPUT 1, suivez la procédure ci-après pour régler le niveau.
8. Réglez le niveau de départ effet (niveau du signal d'entrée de l'effet). Pour cela, appuyez sur [MODE] afin d'allumer l'indicateur de mode CHANNEL. Puis appuyez sur [SELECT] de la voie 1 afin de sélectionner la voie 1, et appuyez sur la touche CHANNEL PARAMETER [EFFECT LEVEL] de façon à accéder à la page de réglage du niveau de départ effet. Pour effectuer ce réglage, servez-vous de la molette TIME/VALUE.

* *Les niveau de départ/panoramique d'effet, tels qu'ils sont réglés en appuyant sur [EFFECT LEVEL], la destination de sortie de l'effet réglée en appuyant sur [EFFECT RTN] et les réglages de retour/balance effet ne sont valides que lorsque la connexion de l'effet est de type Loop. Si vous utilisez une connexion de type Insert, les étapes 8. à 10. ne sont pas nécessaires.*

9. Réglez le panoramique. Depuis la page de réglage Effect Send Level (niveau de départ effet), appuyez sur la touche [CURSOR ▽] de façon à accéder à la page dans laquelle vous pouvez régler le panoramique du signal sur le bus EFFECT. Ce panoramique de la voie 1 se règle avec la molette TIME/VALUE.
10. Réglez le niveau de retour effet (niveau de sortie de l'effet) ainsi que sa balance. L'indicateur de mode CHANNEL ou SELECT étant allumé, appuyez sur [EFFECT RTN] pour accéder à la page de réglage de niveau de retour et de balance de l'effet. Utilisez les touches [Curseur] et la molette TIME/VALUE pour régler le niveau de retour et la balance.
11. Envoyez la sortie de la voie 1 sur le bus REC C/D (page 30).
12. Réglez l'état des pistes 7/8 sur REC.

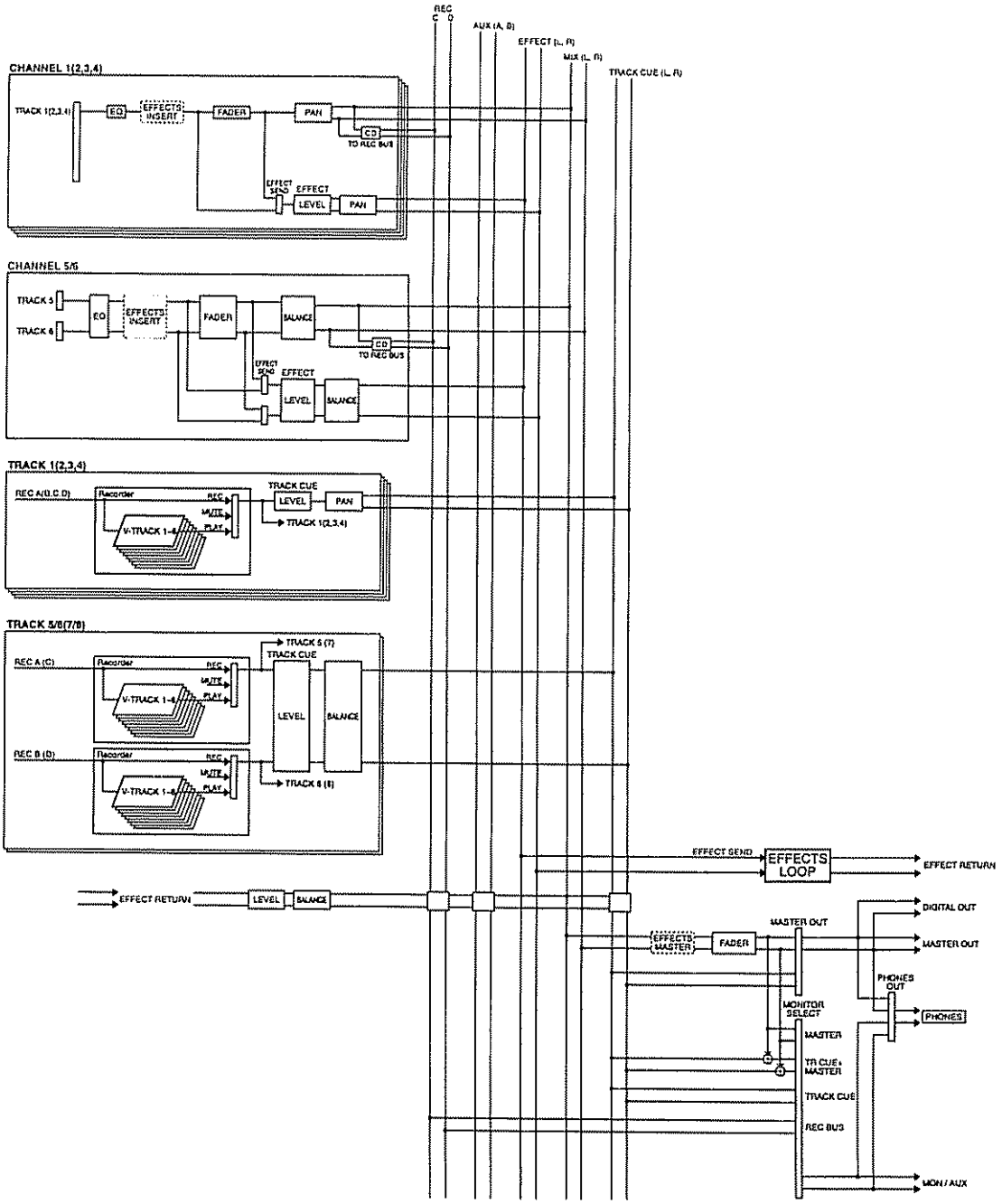
    Appuyez sur la touche TRACK STATUS/V.TRACK de la piste 7/8 de façon à faire clignoter son témoin en rouge.

    Avec ces réglages, lorsque vous lancerez l'enregistrement, c'est le mélange son direct/son réverbéré qui sera enregistré.

Ajouter de la réverbération lors du prémixage de pistes (Loop)

Nous allons expliquer comment appliquer un effet à des pistes déjà enregistrées, puis enregistrer le mélange sur une autre piste. Cette procédure est très commode si vous désirez ajouter de la réverbération sur tout un morceau et le mixer.

Dans cet exemple, nous allons ajouter plus ou moins de réverbération aux pistes 1 à 6, puis les mixer en stéréo sur les pistes 7 et 8. Dans ce cas, le chemin du signal est le suivant :



1. Réglez la console de façon à ce que les signaux de lecture des pistes 1 à 6 arrivent aux voies 1 à 6 respectivement (voir page 30)
2. Réglez à votre convenance les faders et les panoramiques des voies 1 à 6.
3. En suivant la "Procédure de changement de Patch", page 76, sélectionnez un Patch utilisant un algorithme de réverbération.
4. Activez l'effet, puis appuyez sur [EFFECT] pour accéder à la page Effect Setting (réglage de l'effet). Assurez-vous que le curseur est placé sur "EFFECT", puis réglez-le sur "On" avec la molette TIME/VALUE.
5. Sélectionnez le type de connexion d'effet. Pour notre exemple, il faut connecter l'effet au bus EFFECT (connexion de type Loop), et couper le son direct. Avec les touches [Curseur], amenez le curseur sur "POSITION", puis, avec la molette TIME/VALUE, sélectionnez "LOOP, DIR:Off".
6. Envoyez la sortie de l'effet au bus REC C/D. Appuyez sur [MODE] pour allumer le témoin de mode BUS. Puis maintenez enfoncée la touche [SHIFT] et appuyez plusieurs fois sur [EFFECT RTN] de façon à faire clignoter le témoin BUS TR CUE (CD).
7. Pendant la lecture du morceau, utilisez la procédure suivante pour ajuster le niveau.
8. Réglez le niveau de départ effet (niveau du signal entrant dans l'effet). Pour cela, appuyez sur [MODE] afin d'allumer l'indicateur de mode CHANNEL. Puis appuyez sur [SELECT] de la voie 1 afin de sélectionner la voie 1, puis appuyez sur la touche CHANNEL PARAMETER [EFFECT LEVEL] de façon à accéder à la page de réglage du niveau de départ effet. Pour effectuer ce réglage, servez-vous de la molette TIME/VALUE. Avec les touches Curseur, passez ensuite aux voies 2 à 6.

* *Les niveau de départ/panoramique d'effet, tels qu'ils sont réglés en appuyant sur [EFFECT LEVEL], la destination de sortie de l'effet réglée en appuyant sur [EFFECT RTN] et les réglages de retour/balance effet ne sont valides que lorsque la connexion de l'effet est de type Loop. Si vous utilisez une connexion de type Insert, les étapes 8. à 10. ne sont pas nécessaires.*

9. Réglez le panoramique. Depuis la page de réglage Effect Send Level (niveau de départ effet), appuyez sur la touche [CURSOR ▽] de façon à accéder à la page dans laquelle vous pouvez régler le panoramique du signal sur le bus EFFECT. Les panoramiques des voies 1 à 6 se règlent avec la molette TIME/VALUE.
10. Réglez le niveau de retour effet (niveau de sortie de l'effet) ainsi que sa balance. L'indicateur de mode CHANNEL ou SELECT étant allumé, appuyez sur [EFFECT RTN] pour accéder à la page de réglage de niveau de retour et de balance de l'effet. Utilisez les touches [Curseur] et la molette TIME/VALUE pour régler le niveau de retour et la balance.
11. Envoyez les sorties des voies 1 à 6 sur le bus REC C/D (page 30).
12. Réglez l'état des pistes 7/8 sur REC.

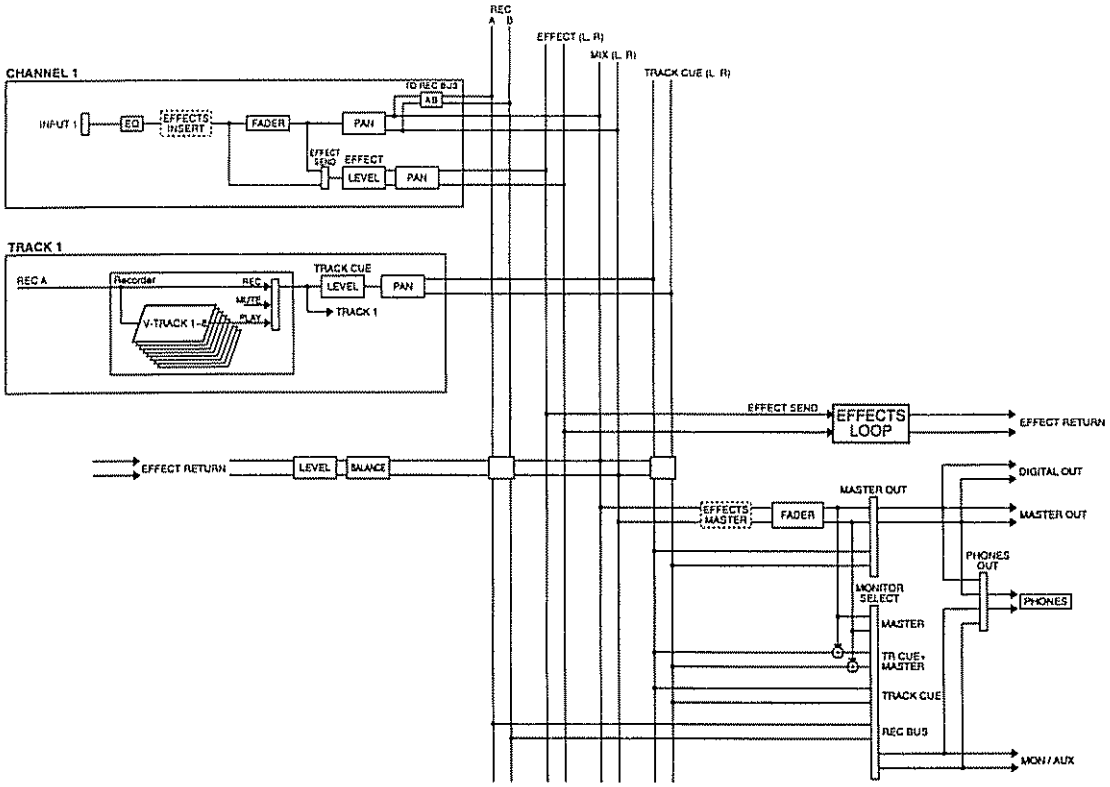
    Appuyez sur la touche TRACK STATUS/V-TRACK de la piste 7/8 de façon à faire clignoter son témoin en rouge.

    Avec ces réglages, lorsque vous lancerez l'enregistrement, c'est le mélange son direct/son réverbéré pour les pistes 1 à 6 qui sera enregistré sur les pistes 7/8.

En cours d'enregistrement, ajouter des effets uniquement à l'écoute (Loop)

Nous allons expliquer comment appliquer, à l'écoute seulement, un effet au signal arrivant sur l'entrée 1 (INPUT 1), tout en enregistrant uniquement le signal direct sur la piste 1. Ce procédé, traité dans l'exemple ci-dessous, est particulièrement utile lorsque vous souhaitez, dès l'enregistrement, avoir une idée de ce que donnera le son avec un effet, tout en gardant la possibilité de le modifier lors du mixage, puisque seul le son direct est enregistré sur la piste. Dans notre exemple, nous supposerons que cet effet est une réverb.

Dans ce cas, le chemin du signal est le suivant :



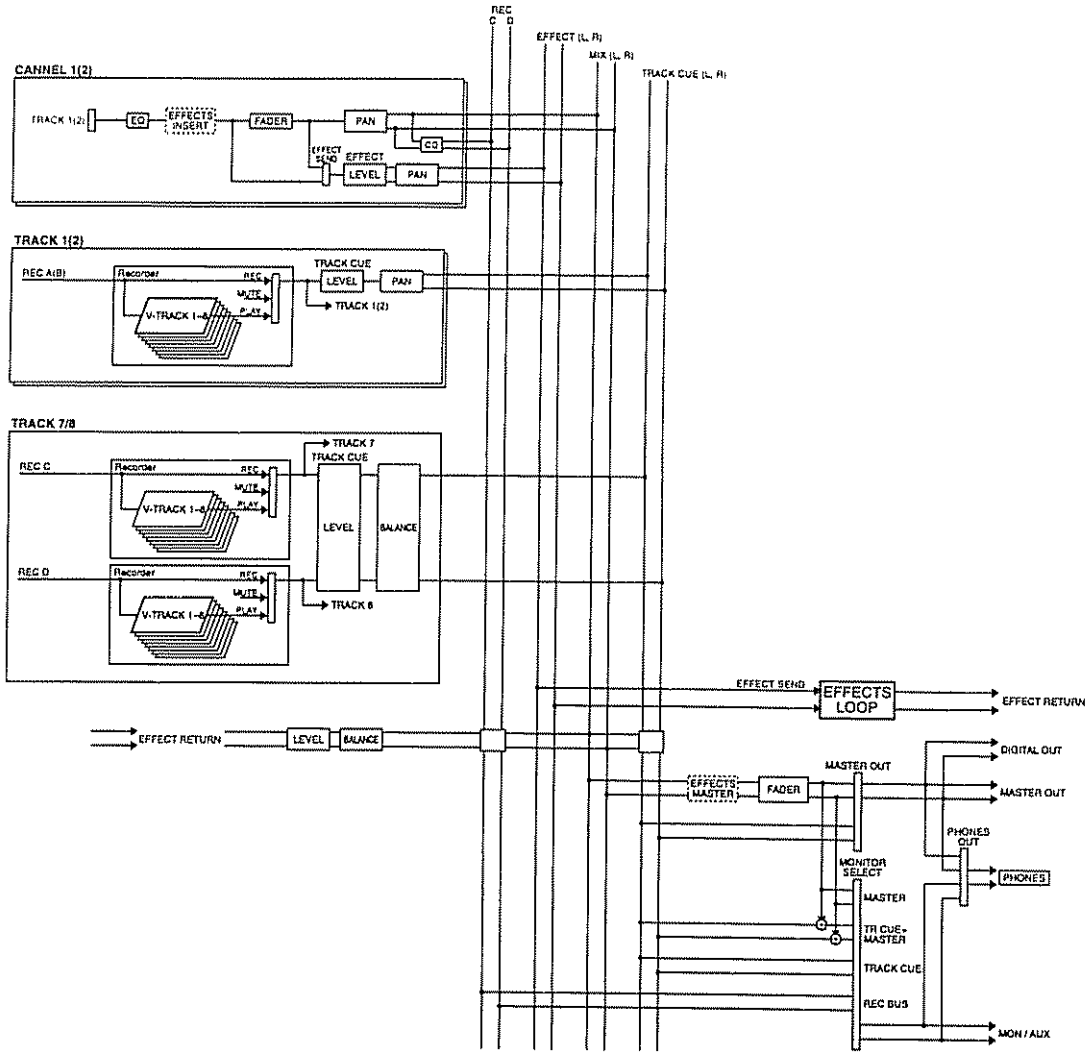
1. Réglez la console de façon à ce que le signal d'entrée INPUT 1 arrive en voie 1 (voir page 30).
2. Réglez le fader de la voie 1 de façon à ajuster le niveau d'enregistrement du signal direct et réglez son panoramique complètement à gauche (L63) - voir page 31.
3. En suivant la "Procédure de changement de Patch", page 76, sélectionnez un Patch utilisant un algorithme de réverbération.

   Pour cet exemple, sélectionnez un Patch tel que A-00:Medium Room.
4. Activez l'effet, puis appuyez sur [EFFECT] pour accéder à la page Effect Setting (réglage de l'effet). Assurez-vous que le curseur est placé sur "EFFECT", puis réglez-le sur "On" avec la molette TIME/VALUE.
5. Sélectionnez le type de connexion d'effet. Pour notre exemple, il faut connecter l'effet au bus EFFECT (connexion de type Loop), et couper le son direct. Avec les touches [Curseur], amenez le curseur sur "POSITION", puis, avec la molette TIME/VALUE, sélectionnez "LOOP, DIR:Off".
6. Envoyez la sortie de l'effet sur les prises MON/AUX.

   Assignez d'abord la sortie de l'effet au bus TRACK CUE. Appuyez sur [MODE] pour allumer l'indicateur de mode BUS. Puis appuyez plusieurs fois sur [EFFECT RTN] de façon à faire clignoter le témoin BUS TR CUE (CD). Puis affectez le bus TRACK CUE aux prises de sortie MON/AUX. Pour cela, appuyez plusieurs fois sur [MONITOR SEL] afin de sélectionner TRACK CUE (le témoin s'allume en vert).
7. Procédez aux réglages nécessaires pour assigner la sortie de la voie 1 au bus REC A/B (voir page 30).
8. Réglez l'état de la piste 1 sur REC. Pour cela, appuyez sur la touche TRACK STATUS/V-TRACK de la piste 1 de façon à faire clignoter le témoin de la touche en rouge.
9. Tout en envoyant effectivement un signal dans l'entrée INPUT 1, servez-vous du potentiomètre rotatif TRACK CUE 1 pour ajuster le volume du son direct assigné aux prises MON/AUX.
10. Réglez le niveau de départ effet (niveau du signal d'entrée de l'effet). Pour cela, appuyez sur [MODE] afin d'allumer l'indicateur de mode CHANNEL. Puis appuyez sur [SELECT] de la voie 1 afin de sélectionner la voie 1, et appuyez sur la touche CHANNEL PARAMETER [EFFECT LEVEL] de façon à accéder à la page de réglage du niveau de départ effet. Pour effectuer ce réglage, servez-vous de la molette TIME/VALUE.
11. Réglez le panoramique. Depuis la page de réglage Effect Send Level (niveau de départ effet), appuyez sur la touche [CURSOR ▽] de façon à accéder à la page dans laquelle vous pouvez régler le panoramique du signal sur le bus EFFECT. Ce panoramique de la voie 1 se règle avec la molette TIME/VALUE.
12. Réglez le niveau de retour effet (niveau de sortie de l'effet) ainsi que sa balance. L'indicateur de mode CHANNEL ou SELECT étant allumé, appuyez sur [EFFECT RTN] pour accéder à la page de réglage de niveau de retour et de balance de l'effet. Utilisez les touches [Curseur] et la molette TIME/VALUE pour régler le niveau de retour et la balance.
13. Lorsque vous lancerez l'enregistrement, seul le son direct sera enregistré sur la piste 1. C'est sur les prises MON/AUX que vous pourrez écouter le mélange son direct/son réverbéré.

Ajouter un Chorus au canal gauche (Lch), de la réverbération au canal droit (Rch) et mixer le tout (Loop)

Nous allons voir ici comment ajouter du chorus et de la réverbération aux pistes 1 et 2, mixer le résultat, puis l'enregistrer en stéréo sur les pistes 7/8.

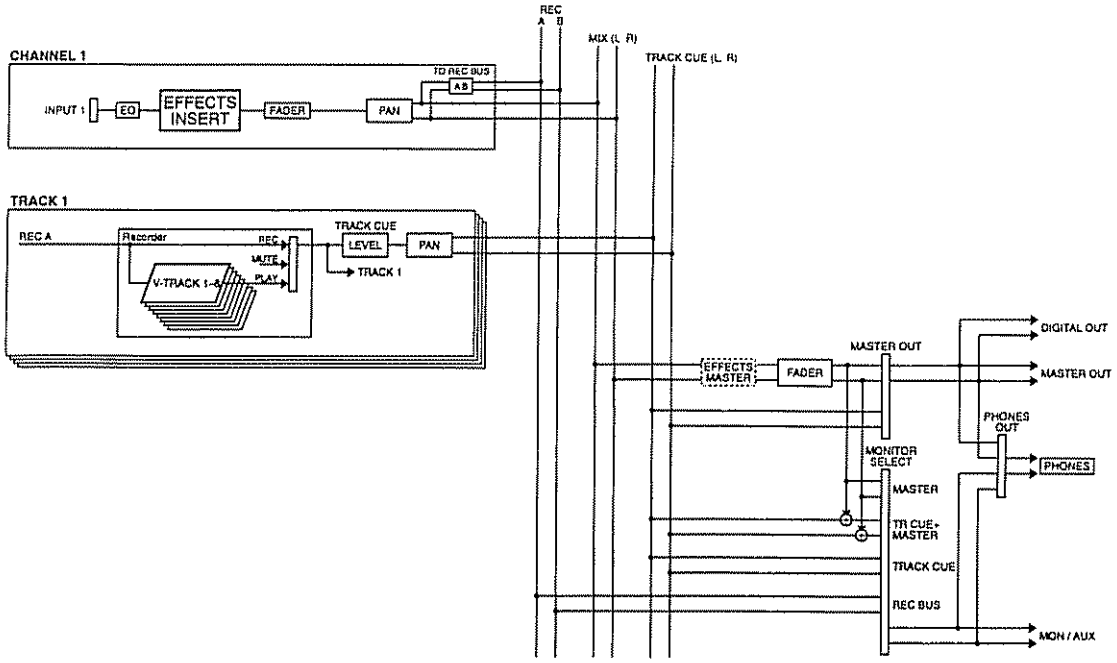


1. Réglez la console de façon à ce que les pistes 1 et 2 arrivent respectivement en voies 1 et 2 (voir page 30).
2. Réglez les faders des voies 1 et 2 de façon à ajuster le niveau d'enregistrement du signal direct et réglez leurs panoramiques au centre (0).
3. En suivant la "Procédure de changement de Patch", page 76, sélectionnez un Patch utilisant l'algorithme Chorus + Reverb.
4. Activez l'effet, puis appuyez sur [EFFECT] pour accéder à la page Effect Setting (réglage de l'effet). Assurez-vous que le curseur est placé sur "EFFECT", puis réglez-le sur "On" avec la molette TIME/VALUE.
5. Sélectionnez le type de connexion d'effet. Pour notre exemple, il faut connecter l'effet au bus EFFECT (connexion de type Loop) et couper le son direct. Avec les touches [Curseur], amenez le curseur sur "POSITION", puis, avec la molette TIME/VALUE, sélectionnez "LOOP, DIR:Off".
6. Envoyez la sortie de l'effet au bus REC C/D. Appuyez sur [MODE] pour allumer l'indicateur de mode BUS. Puis maintenez enfoncée la touche [SHIFT] et appuyez plusieurs fois sur [EFFECT RTN] de façon à faire clignoter l'indicateur BUS TR CUE (CD).
7. Tout en lisant un morceau, suivez la procédure ci-après pour régler le niveau.
8. Réglez le niveau de départ effet (niveau du signal d'entrée de l'effet). Pour cela, appuyez sur [MODE] afin d'allumer l'indicateur de mode CHANNEL. Puis appuyez sur [SELECT] de la voie 1 afin de sélectionner la voie 1 et appuyez sur la touche CHANNEL PARAMETER [EFFECT LEVEL] de façon à accéder à la page de réglage du niveau de départ effet. Pour effectuer ce réglage, servez-vous de la molette TIME/VALUE. Avec les touches [Curseur], sélectionnez ensuite la voie 2 et procédez de même.
9. Réglez les panoramiques. Depuis la page de réglage Effect Send Level (niveau de départ effet), appuyez sur la touche [CURSOR ▽] de façon à accéder à la page dans laquelle vous pouvez régler le panoramique du signal sur le bus EFFECT. Ces panoramiques, réglés avec la molette TIME/VALUE, définiront la proportion de
10. Réglez le niveau de retour effet (niveau de sortie de l'effet) ainsi que sa balance. L'indicateur de mode CHANNEL ou SELECT étant allumé, appuyez sur [EFFECT RTN] pour accéder à la page de réglage du panoramique pour les voies 1 et 2. Ce réglage définit pour chaque voie la proportion de signal répartie entre chorus et réverbération.
11. Envoyez la sortie des voies 1 et 2 sur le bus REC C/D (page 30).
12. Réglez l'état des pistes 7/8 sur REC. Appuyez sur la touche TRACK STATUS/V-TRACK de la piste 7/8 de façon à faire clignoter son témoin en rouge.

    Avec ces réglages, lorsque vous lancerez l'enregistrement, c'est le mélange son direct/son réverbéré qui sera enregistré.

Enregistrer avec un effet inséré (Insert)

Nous allons expliquer comment appliquer un effet au signal arrivant sur l'entrée 1 (INPUT 1), puis enregistrer sur la même piste uniquement le signal sortant de l'effet. Cet effet est inséré entre l'égaliseur et le fader de la voie. Dans notre exemple, nous utiliserons l'effet sur une source mono et l'enregistrerons en mono. Insérer un effet sur les voies 5/6 ou 7/8 est également possible, à condition que l'effet soit stéréo (ce qui est défini par son algorithme).
Dans notre exemple, le chemin du signal est le suivant :



1. Réglez la console de façon à ce que le signal d'entrée INPUT 1 arrive en voie 1 (voir page 30).
2. En suivant la "Procédure de changement de Patch", page 76, sélectionnez un Patch utilisant un algorithme de type insert (multieffet pour guitare, par exemple).

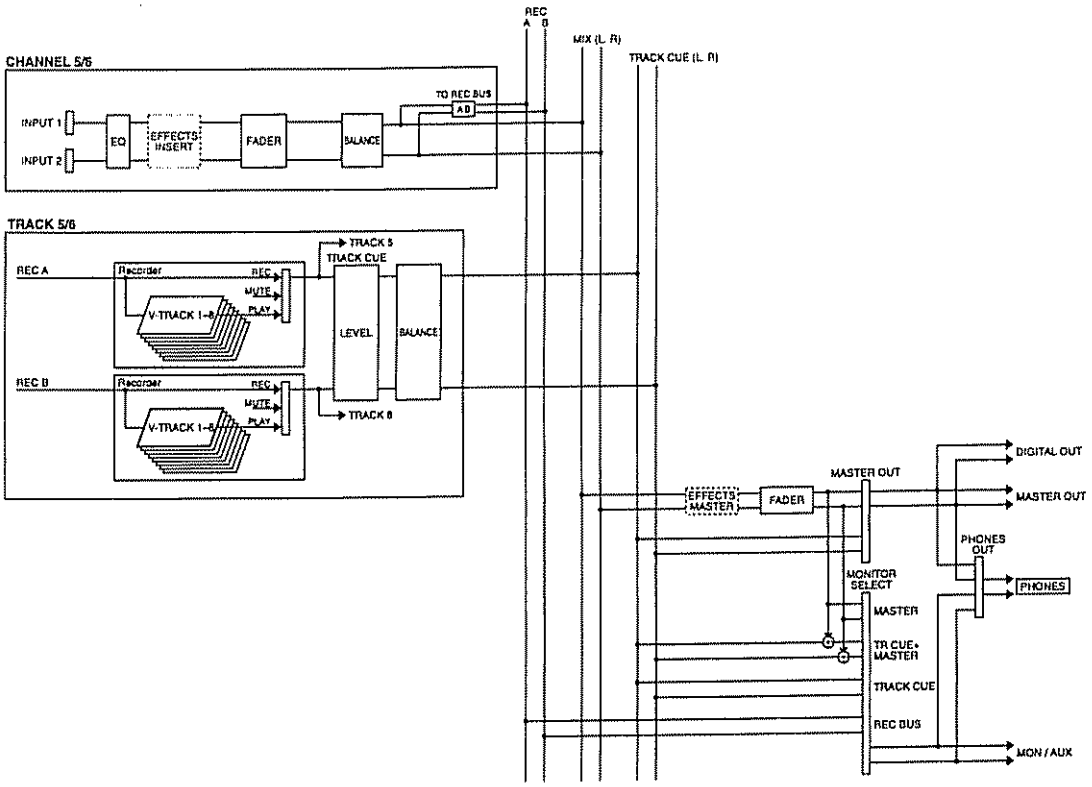
   Pour cet exemple, sélectionnez un Patch tel que A-80:Rock Lead.
3. Activez l'effet, puis appuyez sur [EFFECT] pour accéder à la page Effect Setting (réglage de l'effet). Assurez-vous que le curseur est placé sur "EFFECT", puis réglez-le sur "On" avec la molette TIME/VALUE.
4. Sélectionnez le type de connexion d'effet. Pour notre exemple, il faut insérer l'effet entre l'égaliseur et le fader de la voie 1 (connexion de type Insert). Avec les touches [Curseur], amenez le curseur sur "POSITION", puis, avec la molette TIME/VALUE, sélectionnez "CH1 INSERT".
5. Envoyez effectivement un signal dans l'entrée INPUT 1 et utilisez le fader de la voie 1 pour ajuster le niveau du signal qui sera enregistré. Réglez également le panoramique de la voie 1 complètement à gauche (L63) -voir page 31.
6. Envoyez la sortie de la voie 1 sur le bus REC A/B (page 30).
7. Réglez l'état de la piste 1 sur REC. Appuyez sur la touche TRACK STATUS/V.TRACK de la piste 1 afin d'allumer le témoin en rouge.

   Avec ces réglages, lorsque vous lancerez l'enregistrement, c'est la sortie de l'effet inséré qui sera enregistrée.

Enregistrer avec un Vocoder (Insert)

Nous allons expliquer comment connecter un clavier à l'entrée INPUT 1, un micro en INPUT 2, puis enregistrer un son traité au Vocoder, en stéréo, sur les pistes 5/6. Dans ce cas, le chemin du signal est le suivant :

* *Lorsque vous utilisez un algorithme de type Vocoder, il faut insérer l'effet sur les voies 5/6 ou 7/8*



1. Réglez la console de façon à ce que les signaux d'entrées INPUT 1 et INPUT 2 arrivent respectivement en voie 5/6 (voir page 30).
2. En suivant la "Procédure de changement de Patch", page 76, sélectionnez un Patch utilisant un algorithme de Vocoder.
3. Activez l'effet, puis appuyez sur [EFFECT] pour accéder à la page Effect Setting (réglage de l'effet). Assurez-vous que le curseur est placé sur "EFFECT", puis réglez-le sur "On" avec la molette TIME/VALUE.
4. Sélectionnez le type de connexion d'effet. Pour notre exemple, il faut insérer l'effet entre l'égaliseur et le fader de la voie stéréo 5/6 (connexion de type Insert). Avec les touches [Curseur], amenez le curseur sur "POSITION", puis, avec la molette TIME/VALUE, sélectionnez "CH5/6 INSERT".
5. Envoyez effectivement un signal dans les entrées INPUT 1 et 2, et utilisez le fader de la voie 5/6 pour ajuster le niveau du signal qui sera enregistré. Réglez également les paramètres du Vocoder (Sens et Vocoder Level). Si nécessaire, vous pouvez également régler la balance (équilibre gauche/droite) de la voie 5/6 (voir page 31).
6. Envoyez la sortie de la voie 5/6 sur le bus REC A/B (page 30).
7. Réglez l'état de la piste 5/6 sur REC. Appuyez sur la touche TRACK STATUS/V TRACK de la piste 5/6 afin d'allumer le témoin en rouge.

   Avec ces réglages, lorsque vous lancerez l'enregistrement, c'est la sortie du Vocoder qui sera enregistrée sur les pistes 5/6.

Si l'effet ne fonctionne pas comme vous le désirez

Dans le cas d'un branchement de type Insert

- Le niveau de sortie de l'effet ne serait-il pas à zéro ?
- Le niveau du signal direct ne serait-il pas à zéro ?
- L'effet est-il inséré là où il faut ?
- Monitor Select (sélection d'écoute) est-il réglé correctement

Dans le cas d'un branchement de type Loop

- Est-ce qu'il y a effectivement un signal envoyé sur le bus EFFECT ?
- Le niveau de départ effet ne serait-il pas à zéro ?
- Le niveau de retour effet ne serait-il pas à zéro ?
- Le retour de l'effet est-il correctement configuré ?
- Le niveau de sortie de l'effet ne serait-il pas à zéro ?
- Le niveau du signal direct ne serait-il pas à zéro ?
- Monitor Select (sélection d'écoute) est-il réglé correctement ?

Chapitre 9. Autres fonctions pratiques

Activation du métronome

Même en faisant très attention à jouer en rythme, on est parfois déçu par l'imprécision rythmique lorsqu'on relit ce qu'on vient d'enregistrer. Le VS-840 possède un métronome intégré, dont le tempo est réglable. En l'écoutant lorsque vous enregistrez, vous pourrez jouer plus précisément.

Lorsque vous utilisez le métronome, il faut régler le tempo et la signature rythmique (mesure). Lorsque vous créez un morceau, son tempo est par défaut à 120 à la noire et sa mesure est à 4/4. En procédant aux réglages appropriés, vous pouvez changer de tempo/signature rythmique en cours de morceau.

Cette valeur de tempo sert également de base à l'affichage en mesures/temps de l'appareil. Si vous réglez le tempo de votre morceau avant de l'enregistrer, puis que vous utilisez le métronome en cours d'enregistrement, vous pourrez voir défiler mesures et temps sur l'afficheur, ou vous rendre directement à tel temps de telle mesure. Vous pourrez également spécifier ce type d'unités lors des opérations d'édition, ce qui permet de travailler plus "musicalement".

< Utiliser le métronome >

Le métronome est audible dès que vous commencez à lire ou à enregistrer. Il est parfois souhaitable de pouvoir entendre un décompte préalable, de façon à se caler sur le tempo avant de commencer à enregistrer. Dans ce cas, laissez vides les premières mesures de votre morceau - elles ne serviront que pour le décompte.

Le son du métronome n'est là que pour vous guider : il ne sera pas enregistré avec le son de votre instrument.

Activer le métronome

1. Appuyez sur [UTILITY].
2. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône du paramètre Metronome, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].

3. La page de réglage des paramètres du métronome apparaîtra. Sélectionnez-les avec les touches Curseur, et réglez leur valeur avec la molette TIME/VALUE.

OUTPUT (SORTIE)

Si vous souhaitez utiliser un métronome afin de garder le rythme pendant que vous enregistrez, le signal sonore du métronome peut être disponible en sortie du VS-840. Son tempo dépendra des réglages de la Table des Tempos (voir page 107).

Off:
Pas de son de métronome en sortie.

MASTER:
Le son du métronome est disponible sur les sorties MASTER.

TRACK CUE:
Le son du métronome est disponible sur les sorties TRACK CUE.

TR CUE+MST:
Le son du métronome est disponible sur les sorties MASTER et TRACK CUE.

MIDI:
Un message de Note sera émis sur la prise MIDI OUT en tant que signal de métronome. Sélectionnez ce réglage si vous désirez utiliser un module sonore MIDI externe comme métronome.

MODE

Spécifie quand le signal de métronome sera audible.

Rec Only:
Le son du métronome ne sera audible qu'en cours d'enregistrement.

Rec&Play:
Le son du métronome sera audible en cours d'enregistrement et de lecture.

LEVEL

Permet d'ajuster le niveau (0 à 127) du son du métronome.

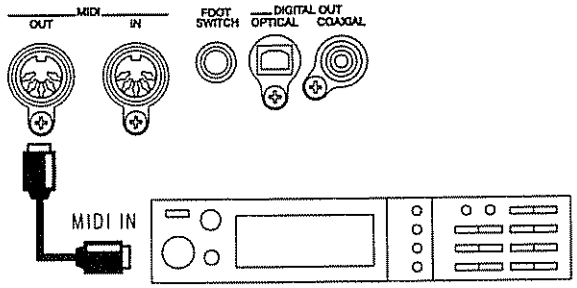
* *Ce réglage correspond au métronome intégré du VS-840. Si vous utilisez un module sonore MIDI externe comme métronome, le niveau doit être ajusté sur ce module.*

4. Le métronome est alors réglé. Pour revenir au mode Play, appuyez sur [DISPLAY].

Utiliser un module sonore MIDI externe comme métronome

Vous pouvez utiliser un module sonore MIDI comme métronome, réglé sur le son de votre choix.

1. Reliez votre VS-840 à votre module sonore MIDI par un câble MIDI, comme suit :



2. Appuyez sur [UTILITY].
3. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône Metronome Parameter, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].

4. La page de réglage des paramètres du métronome apparaît alors Avec les touches Curseur, sélectionnez les paramètres suivants, et réglez chacun d'eux avec la molette TIME/VALUE.

OUTPUT:
Réglez ce paramètre sur "MIDI".

MODE:
Si vous désirez que le métronome ne soit audible qu'en cours d'enregistrement, sélectionnez "Rec Only". Si vous désirez l'entendre à la fois en lecture et en enregistrement, sélectionnez "Rec&Play".

* *Si vous utilisez un module sonore MIDI externe comme métronome, le niveau doit être ajusté sur ce module.*

MIDI CH (MIDI CHannel)
Sélectionne le canal MIDI sur lequel les messages de notes correspondant au métronome seront émis. Réglez ce paramètre de façon à qu'il corresponde au canal MIDI de réception de votre source sonore MIDI.

Acc.Note
Permet de sélectionner le numéro de note (de C_0 à G_9) correspondant aux temps forts. Si vous utilisez une boîte à rythme, ce paramètre permettra de sélectionner le son.

Acc.Velo
Permet de spécifier la vélocité (1 à 127) des temps forts.

Nrm.Note:
Permet de sélectionner le numéro de note (de C_0 à G_9) correspondant aux temps faibles. Si vous utilisez une boîte à rythme, ce paramètre permettra de sélectionner le son.

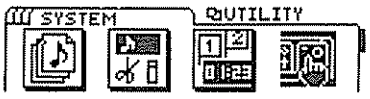
Nrm.Velo:
Permet de spécifier la vélocité (1 à 127) des temps faibles.

5. Le métronome est alors réglé. Pour revenir au mode Play, appuyez sur [DISPLAY].

Utilisation d'une pédale pour les fonctions Play/Stop

Si vos mains sont déjà occupées (pour jouer de la guitare, par exemple), vous pouvez utiliser une pédale de type Footswitch, connectée dans la prise FOOT SWITCH, à la place des touches [PLAY] et [STOP].

1. Appuyez sur [UTILITY]
2. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône System Utility, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].



3. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône Global Parameter, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].

4. Placez le curseur sur "Foot Switch", puis avec la molette TIME/VALUE, sélectionnez "Play/Stop"
5. Pour revenir au mode Play, appuyez sur [DISPLAY].

Foot Switch
Ce paramètre permet d'assigner une fonction à la pédale Footswitch reliée à la prise FOOT SWITCH.

Play/Stop:
Chaque pression sur la pédale lancera ou suspendra la lecture du morceau.

Record:
La pédale Foot Switch possède alors la même fonction que la touche [REC]. En phase de Punch-In manuel, elle permet d'entrer ou de sortir d'enregistrement.

Tap Marker:
La pédale Foot Switch possède alors la même fonction que la touche [TAP]. Chaque fois que vous appuierez sur la pédale, un Marqueur sera entré.

Next:
Chaque pression sur la pédale vous fera passer au Marqueur suivant.

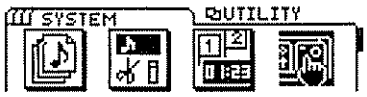
Previous:
Chaque pression sur la pédale vous fera passer au Marqueur précédent.

Effect:
Un paramètre, désigné dans chaque algorithme, se voit assigné à la pédale.

Arrêt automatique (Marker Stop)

Vous pouvez programmer la lecture de façon à ce qu'elle s'arrête automatiquement sur un Marqueur

1. Appuyez sur [UTILITY].
2. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône System Utility, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].



3. Avec les touches Curseur, sélectionnez le paramètre Play/Rec, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].

4. Placez le curseur sur "MARKER Stop", puis avec la molette TIME/VALUE, sélectionnez "On".

MARKER Stop
Activez ce paramètre si vous souhaitez que la lecture du morceau s'interrompe automatiquement aux endroits où se trouve un Marqueur

5. Pour revenir au mode Play, appuyez sur [DISPLAY].

Modification de la hauteur en cours de lecture (Vari-Pitch)

Lorsque vous enregistrez un ensemble, tous les instrumentistes s'accordent sur un instrument tel qu'un piano acoustique, dont l'accord ne peut être facilement modifié. Vous aurez parfois, à l'inverse, besoin d'enregistrer en overdub une partie de piano acoustique sur des pistes déjà mises en boîte. Comment faire si l'accord des instruments déjà enregistrés est différent de celui du piano ?
Dans de tels cas, il faut utiliser la fonction Vari-Pitch, qui permet de modifier la vitesse de lecture de l'enregistreur. Comme la vitesse change, la hauteur du son aussi ! Autrement dit, la fonction Vari-Pitch vous permet de rattraper d'éventuelles différences d'accord entre instruments déjà enregistrés et instrument à overdubber. Elle a aussi un intéressant potentiel créatif dans le cadre d'effets spéciaux...
Si vous désirez utiliser la fonction Vari-Pitch, procédez comme ceci pour régler la hauteur.

* *Le résultat audible du Vari-Pitch est une modification de la vitesse de lecture, mais en fait c'est la fréquence d'échantillonnage qui est modifiée. Autrement dit, si vous enregistrez la sortie numérique du VS-840 dans un autre appareil, il faut toujours désactiver le Vari-Pitch. L'enregistrement est impossible autrement qu'en vitesse normale.*

1. Appuyez sur [VARI PITCH] : le témoin s'allume.

   Une fois que le témoin de la touche est allumé, la hauteur de lecture changera en fonction du réglage de Vari-Pitch. Comme le paramètre Vari-Pitch est initialement réglé à la vitesse nominale, la hauteur de lecture ne change pas.

2. Pour modifier la valeur du paramètre Vari-Pitch, maintenez [SHIFT] enfoncée puis appuyez sur [VARI PITCH].

   Le paramètre "Vari-Pitch" apparaît alors, ce qui vous permet de modifier sa valeur (fréquence d'échantillonnage).

   Lisez alors le morceau pour comparer les hauteurs, et modifiez le réglage avec la molette TIME/VALUE.

* *Cette page est la page Play/REc Parameter dans System Utility.*

3. Une fois que vous avez procédé à vos réglages, pour revenir au mode Play, appuyez sur [DISPLAY]

   Vous pouvez aussi revenir au mode Play en maintenant [SHIFT] enfoncée, puis en appuyant à nouveau sur [VARI PITCH].

4. A présent, dès que vous appuierez sur [VARI PITCH] pour allumer l'indicateur, la lecture s'effectuera à la hauteur spécifiée.

Vari Pitch

Ce paramètre permet de régler la hauteur de lecture lorsque la fonction Vari-Pitch est activée. La valeur est affichée sous forme de fréquence d'échantillonnage. Procédez à son réglage tout en écoutant la lecture du morceau.

* *Le résultat audible du Vari-Pitch est une modification de la vitesse de lecture, mais en fait c'est la fréquence d'échantillonnage qui est modifiée. Autrement dit, si vous enregistrez la sortie numérique du VS-840 dans un autre appareil, il faut toujours désactiver le Vari-Pitch. L'enregistrement est impossible autrement qu'en vitesse normale.*

Écouter une voie en particulier (Solo)

En cours de mixage, ou lors d'une égalisation, il est souvent très pratique de n'écouter que le son d'une voie en particulier. Il est bien sûr possible de couper, une par une, toutes les autres voies que vous ne désirez pas entendre, mais cette manipulation s'avérerait vite très fastidieuse. Dans de telles situations, il est beaucoup plus pratique d'utiliser la fonction Solo : elle permet de n'écouter qu'une seule voie, en coupant toutes les autres.
Pour utiliser la fonction Solo, procédez comme ceci :

1. Pour la voie que vous désirez écouter, procédez aux réglages de façon à pouvoir entendre soit la source d'entrée, soit la piste enregistrée (voir page 31).

2. Appuyez sur [SOLO] : le témoin s'allume.

   A présent, la fonction Solo est activée.

3. Appuyez sur la touche [SELECT] de la voie que vous désirez écouter : seule celle-ci sera présente à l'écoute.

   L'indicateur SELECT clignotera en vert si vous écoutez l'enregistreur, ou en orange si vous écoutez la source d'entrée. Vous pouvez alors procéder aux réglages de votre choix : niveau, panoramique, égaliseur...

   Comme à chaque pression sur [SELECT], vous passez de l'écoute au Mute, vous pouvez sans problème écouter plusieurs voies. Toutefois, les voies qui étaient coupées avant d'utiliser la fonction Solo ne peuvent être écoutées, même si vous appuyez sur [SELECT]. Par ailleurs, si vous n'écoutez qu'une seule voie en Solo, appuyer sur la touche [SELECT] de cette voie vous permettra d'écouter toutes les voies.

4. Pour désactiver la fonction Solo, appuyez une fois encore sur [SOLO].

   Le témoin de la touche s'éteint alors et la fonction Solo est désactivée.

* *Si vous appuyez sur [REC] alors que la fonction Solo est activée, la fonction Solo sera automatiquement désactivée.*

Prise en compte immédiate des manipulations de faders de niveau et des potentiomètres TRACK CUE

Lorsque vous sélectionnez une Scène différente, les positions "réelles" des faders et des potentiomètres TRACK CUE peuvent différer des niveaux "internes" que vous venez de rappeler. Dans ce cas, il existe deux façons de spécifier comment les niveaux changeront lorsque vous toucherez aux faders et aux potentiomètres TRACK CUE. Nous allons expliquer comment procéder aux réglages de façon à ce que déplacer les faders ou les potentiomètres TRACK CUE modifie immédiatement les valeurs.

1 Appuyez sur [UTILITY].

2. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône System Utility, puis appuyez sur [ENTER(TAP)]

3. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône Global Parameter, puis appuyez sur [ENTER(TAP)]

4. Placez le curseur sur "FADER Match", puis avec la molette TIME/VALUE, sélectionnez "Jump".

5. Pour revenir au mode Play, appuyez sur [DISPLAY].

FADER Match

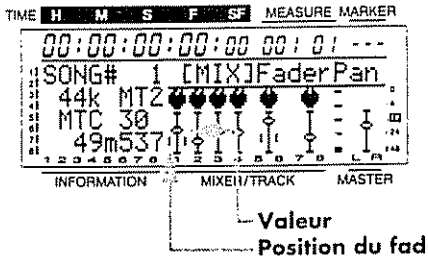
Ce paramètre permet de déterminer le comportement des faders ou des potentiomètres TRACK CUE lorsque leur position "physique" ne correspond pas à la valeur mémorisée.

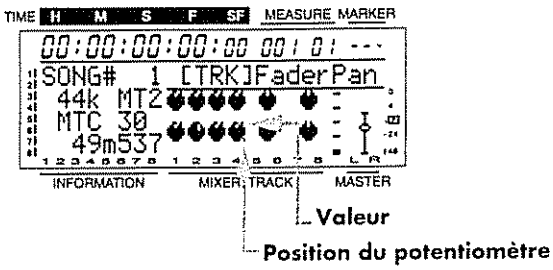
Null:

Aucun changement n'interviendra, jusqu'à ce que le fader ou le potentiomètre ne soit déplacé jusqu'à la valeur en cours.

Jump:

La valeur effective sera modifiée dès l'instant où vous déplacerez le fader ou le potentiomètre TRACK CUE.



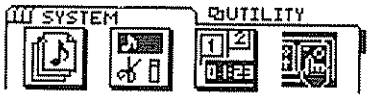


Commutation du signal envoyé sur la prise casque (PHONES)

Si vous désirez utiliser un multieffet externe, régler la touche Monitor Select sur AUX vous permet d'utiliser les prises MON/AUX comme départs effets. Toutefois, avec les réglages d'usine, la prise casque et les prises MON/AUX ne transmettront plus le même signal, ce qui signifie qu'il sera impossible d'utiliser le casque pour écouter le bus TRACK CUE ou les généraux. Dans de tels cas, procédez comme suit pour changer le signal envoyé à la prise PHONES.
Nous allons expliquer la procédure permettant d'écouter au casque le bus TRACK CUE, même si la touche Monitor Select se trouve sur AUX.

1. Appuyez sur [UTILITY].

2. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône System Utility, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].



3. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône Global Parameter, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].

4. Placez le curseur sur "PHONES OUT", puis avec la molette TIME/VALUE, sélectionnez "MASTER".

PHONES OUT (sélection sortie casque)

Permet de choisir le signal présent sur la prise casque.

MON/AUX:
La prise casque (PHONES) partage le même signal que les prises MON/AUX.

MASTER :
La prise casque (PHONES) partage le même signal que les prises MASTER.

* *Avec les réglages d'usine, c'est MON/AUX qui est sélectionné.*

5. Placez le curseur sur "MASTER OUT", puis avec la molette TIME/VALUE, sélectionnez "TR CUE".

MASTER OUT (sélection sortie Master Out)

Permet de choisir le signal présent sur les prises MASTER OUT.

MASTER:
Les prises MASTER OUT émettent le signal des généraux stéréo (bus MIX).

TR CUE:
Les prises MASTER OUT émettent le signal du bus TRACK CUE.

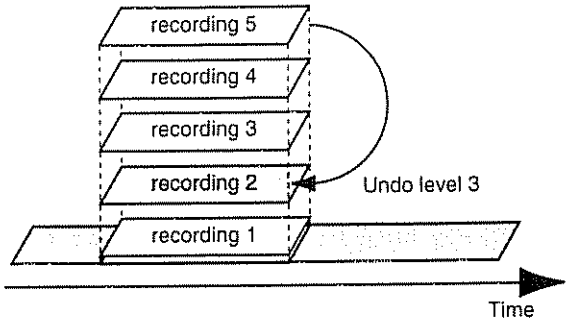
* *Avec les réglages d'usine, c'est MASTER qui est sélectionné.*

6. Vous pouvez à présent écouter au casque le bus TRACK CUE. Pour revenir au mode Play, appuyez sur [DISPLAY].

Annuler/rétablir une opération d'édition (Undo/Redo)

Lorsque vous utilisez le VS-840, il peut arriver que l'enregistrement ne se passe pas comme prévu, ou que vous vouliez reprendre une opération du début. Dans ce cas, utilisez la fonction Undo (Annuler). Elle permet d'annuler l'opération que vous venez d'effectuer et de rétablir l'état antérieur des données. Pour annuler la dernière opération d'Undo, vous pouvez utiliser la fonction Redo (rétablir).

Lorsque vous utilisez la fonction Undo, il faut spécifier le nombre d'opérations antérieures que vous désirez annuler. Par exemple, supposons qu'en mode Punch-in, vous ayez réenregistré cinq fois sur la même partie du morceau. Si par la suite, vous souhaitez revenir au second enregistrement, il faut régler la fonction Undo de façon à ce qu'elle remonte de trois versions en arrière (Undo Level = 3).



Et si, après avoir effectué cette opération d'Undo, vous décidez de revenir à la version 5, il faut effectuer Redo. Attention toutefois : si vous avez réenregistré (version 3) après être revenu à la version 2, les versions 3 à 5, annulées par l'opération d'Undo, sont perdues. Autrement dit, si après la version 3, vous effectuez une opération d'Undo pour revenir à l'état antérieur des données, vous rétablirez... la version 2.

Nombre d'annulations possibles (Undo Levels)

Les opérations d'enregistrement ou d'édition effectuées après création d'un morceau sont enregistrées avec les données du morceau, formant un "historique" dudit morceau. Supposons par exemple que vous ayez effectué 10 opérations d'enregistrement sur le morceau 1, puis que vous ayez créé un morceau 2. L'historique du morceau 2 est créé à cette occasion. Si vous resélectionnez ensuite le morceau 1, l'historique des 10 opérations d'enregistrement précédentes sera toujours là.

La fonction Undo se réfère à cet "historique" du morceau en cours de sélection, et rétablit l'état du morceau tel qu'il était tant d'opérations avant. Dans le cas de ce morceau 1, par exemple, vous pourrez revenir 10 manipulations en arrière. Signalons qu'au maximum, ce sont 999 opérations que l'historique d'un morceau peut mémoriser.

1. Appuyez sur [UNDO/REDO].
2. L'afficheur indique alors "UNDO Level". Avec la molette TIME/VALUE, spécifiez le nombre d'étapes antérieures que vous désirez annuler.
3. Pour valider l'opération d'Undo, appuyez sur [ENTER(TAP)]. Pour annuler l'opération d'Undo, appuyez sur [EXIT].

Annuler la dernière opération d'Undo (Redo)

Si vous désirez annuler l'opération d'Undo que vous venez d'effectuer, il faut effectuer une opération de Redo. Si toutefois des données de morceau ont été écrites depuis le dernier Undo (par exemple, si vous avez réenregistré depuis, ou si vous avez sélectionné un autre morceau), il ne sera plus possible d'effectuer la fonction Redo.

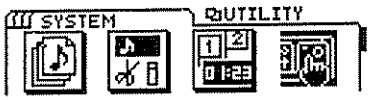
1. Appuyez sur [SHIFT] + [UNDO/REDO]. L'afficheur demande alors : "REDO Last UNDO ?". Appuyez sur [YES].

   Si vous décidez d'annuler l'opération de Redo, appuyez sur [NO].

Annuler uniquement la dernière opération effectuée

Si vous vous servez essentiellement de la fonction Undo pour annuler l'opération d'enregistrement/édition que vous venez d'effectuer (autrement dit, Undo Level = 1), vous apprécierez sans doute de ne plus avoir à supporter les messages apparaissant à chaque pression de la touche [UNDO/REDO]. Dans ce cas, procédez comme suit de façon à ce que l'appui sur la touche [UNDO/REDO] annule systématiquement et directement la dernière opération effectuée.

1. Appuyez sur [UTILITY].
2. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône System Utility, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].



3. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône Global Parameter, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].

4. Placez le curseur sur "UNDO Message", puis avec la molette TIME/VALUE, sélectionnez "Off".
5. Pour revenir au mode Play, appuyez sur [DISPLAY].

Message UNDO

Si, lorsque vous appuyez sur [UNDO/REDO], vous désirez voir annuler immédiatement la dernière opération effectuée, sans apparition d'un message de demande de confirmation, réglez ce paramètre sur "Off". Habituellement, il doit être réglé sur "On".

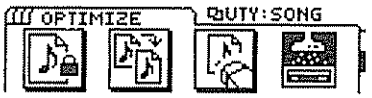
Lorsqu'il ne reste plus beaucoup de place sur le disque

Supprimer les données correspondant à des prises superflues (Song Optimize)

Après des opérations successives et répétitives telles que les enregistrements en overdub et en Punch-In, les anciennes données sont toujours présentes sur le disque. Dans certains cas, ces données devenues inutiles finissent par occuper une place mémoire importante et l'usage du disque devient moins efficace. De plus, la durée d'enregistrement disponible est réduite. L'opération d'optimisation efface ces données inutiles du disque, ce qui permet d'utiliser cet espace récupéré pour l'enregistrement.

1. Appuyez sur [UTILITY].
2. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône Song Edit, puis appuyez sur [ENTER(TAP)]

3. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône Song Optimize, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].



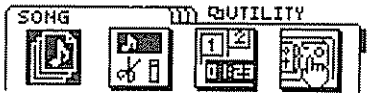
4. L'afficheur demande "SONG Optimize ?" : appuyez sur [YES].
5. L'afficheur demande "Optimize Sure ?" : appuyez sur [YES] pour effectuer l'opération.

* *Selon les cas, il faudra parfois pas mal de temps pour effectuer l'opération Optimize. Il ne s'agit pas là d'un dysfonctionnement de l'appareil : n'éteignez surtout pas le VS-840 avant la fin de l'opération !*

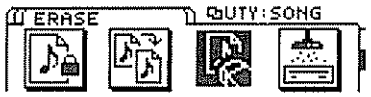
* *Si vous avez effectué une opération Optimize, il n'est pas possible de recourir à la fonction Undo pour revenir au statut "avant optimisation"*

Supprimer un morceau et ses données (Song Erase)

1. Appuyez sur [UTILITY].
2. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône Song Edit, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].



3. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône Song Erase, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].



4. Les noms des morceaux sauvegardés sur le disque apparaissent alors sur l'afficheur. Sélectionnez celui que vous désirez supprimer, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].

   Un astérisque (*) apparaît au début du nom du morceau en cours de sélection. Si vous supprimez ce morceau, c'est le morceau portant le numéro le plus bas qui sera sélectionné.

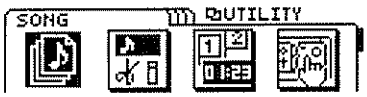
5. L'afficheur demande "SONG Erase Sure ?" : appuyez sur [YES] pour lancer l'opération.

Copie de données de morceau (Song Copy)

Cette opération permet d'effectuer une copie d'un morceau sauvegardé sur le disque. Cette copie peut prendre place sur le même disque ou sur un autre.

1. Appuyez sur [UTILITY].

2. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône Song Edit, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].



3. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône Song Copy, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].

4. L'afficheur indique alors "STORE Current ?". Si vous désirez, avant de le copier, sauvegarder le morceau tel qu'il est, appuyez sur [YES]. Si vous désirez procéder à la copie sans sauvegarder, appuyez sur [NO].

* *Si vous effectuez Copy sans sauvegarder, toutes les modifications apportées au morceau en cours ne seront pas prises en compte pour la copie.*

5. Une liste des morceaux enregistrés sur le disque en cours apparaîtra alors. Avec les touches Curseur, sélectionnez le morceau source de la copie, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].

6. L'afficheur indique alors "Select Dest DISK" : sélectionnez le disque de destination de la copie. Si vous désirez copier les données sur le même disque (celui en cours), sélectionnez "Current". Si vous désirez les copier sur un autre disque, alors sélectionnez "Other". Dans notre exemple, sélectionnez "Other" puis appuyez sur [ENTER(TAP)].

* *Si vous sélectionnez "Current", puis que vous appuyez sur [ENTER(TAP)], il n'est pas nécessaire d'échanger les disques. Une fois la copie terminée, l'afficheur indiquera "Complete !", et vous retournerez à l'étape 5 (sélection du morceau source de la copie)*

* *Si vous effectuez une copie d'un morceau, elle portera le numéro le plus bas non attribué sur le disque.*

7. Si vous avez sélectionné "Other", le disque en cours sera éjecté. L'afficheur indique alors "Insert Other DISK !". Insérez un disque déjà initialisé et la copie commencera.

* *Si vous insérez un disque qui n'a pas été initialisé, le VS-840 vous demandera si vous désirez l'initialiser ou non. Veuillez vous référer à "Insertion du disque", page 25 et suivez la procédure.*

8. Le disque de destination de copie sera éjecté et l'afficheur vous demandera "Insert Current DISK!". Insérez alors le disque dont vous désirez copier les données.

* *Si le volume des données à copier est important, la copie ne peut être effectuée en une seule passe - il vous faudra donc procéder à l'échange des disques deux fois, voire plus. Le nombre d'échanges restant à effectuer apparaît dans l'afficheur.*

9. Jusqu'à ce que l'opération de copie soit terminée, échangez les disques lorsque l'afficheur vous le demande.

* *En cours d'opération, vous pouvez annuler la copie en appuyant sur [EXIT]. Dans ce cas également, échangez les disques comme spécifié dans l'afficheur.*

10. Une fois la copie terminée, l'afficheur indique "Complete !" et vous retournerez à l'étape 5 (page de sélection du morceau source de la copie). Si vous désirez copier un autre morceau, répétez les étapes 5 à 10. Si vous avez fini de copier, appuyez sur [DISPLAY] pour revenir au mode Play.

< Si l'afficheur indique "DISK Memory Full" >
Si ce message apparaît en cours de copie, soit il n'y a plus assez d'espace sur le disque, soit le nombre de morceaux enregistrés a atteint 200 (qui est le nombre maximal de morceaux par disque). Vous pouvez alors soit supprimer des morceaux non nécessaires sur le disque destination de copie, soit copier vos données sur un autre disque.

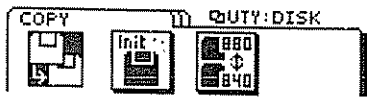
Duplication d'un disque (Disk Copy)

Cette opération permet de copier toutes les données du disque en cours sur un autre disque.

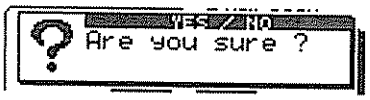
1. Appuyez sur [UTILITY].

2. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône Song Edit, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].

3. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône Disk Copy, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].



4. L'afficheur indique alors "Are you Sure ?". Si vous désirez effectuer l'opération Disk Copy, appuyez sur [YES]. Dans le cas contraire, appuyez sur [NO].



5. L'afficheur indique alors "STORE Current ?". Si vous désirez, avant de copier le disque, sauvegarder le morceau tel qu'il est, appuyez sur [YES]. Si vous désirez procéder à la copie sans sauvegarder, appuyez sur [NO].

* *Si vous effectuez l'opération de Disk Copy sans sauvegarder, toutes les modifications apportées au morceau en cours ne seront pas prises en compte pour la copie.*

6. Le disque en cours sera alors éjecté et l'afficheur demandera "Insert New DISK !". Insérez un nouveau disque, qui sera le disque destination de la copie.

7. Lorsque vous insérerez un nouveau disque, l'afficheur demandera "Initialize OK ?", afin de s'assurer qu'il est normal d'initialiser le disque destination de la copie. Si vous appuyez sur [YES], le disque sera initialisé et l'opération Disk Copy sera effectuée.

Si vous appuyez sur [NO], le disque sera éjecté sans avoir été initialisé, et l'opération Disk Copy sera suspendue.

* *Le disque destination de la copie doit être initialisé avant que l'opération de copie puisse commencer. Lors de cette initialisation, toutes les données qu'il contenait précédemment seront perdues. Vérifiez bien que le disque que vous insérez ne contient pas de données que vous souhaitez conserver.*

8. Le disque de destination de copie sera éjecté et l'afficheur demandera "Insert Current DISK !". Insérez alors le disque dont vous désirez copier les données.

* *Comme les disques doivent être échangés 64 fois, l'opération prend en tout une trentaine de minutes.*

* *Le nombre d'échanges restant à effectuer apparaît dans l'affichage.*

9. Jusqu'à ce que l'opération de copie soit terminée, échangez les disques lorsque l'afficheur le demande.

* *En cours d'opération, vous pouvez annuler la copie en appuyant sur [EXIT]. Dans ce cas également, échangez les disques comme spécifié dans l'afficheur.*

10. Une fois la copie terminée, l'afficheur indique "Complete !" et vous revenez au mode Play.

Échange de données entre VS-840 et VS-880 (Song Convert)

Vous pouvez convertir les données de morceaux de façon à les échanger entre VS-840 et VS-880. Nous allons expliquer comment les convertir pour employer sur le VS-840 des données créées sur un VS-880.

* *Les seules données pouvant être échangées entre un VS-840 et un VS-880 sont des données de morceaux enregistrés dans un mode (Recording Mode) et à une fréquence d'échantillonnage communs aux deux appareils (le mode d'enregistrement "LV1" du VS-840 correspond au mode "LIV" du VS-880). Seuls deux types d'informations sont convertis : les données audio elles-mêmes, et les informations indiquant les pistes virtuelles de ces données audio. Toutes les autres données (réglages relatifs au système, à la console, points de Locate dans le morceau, etc.) ne sont pas compatibles.*

1. Appuyez sur [UTILITY].

2. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône Disk Utility, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].

3. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône Song Convert, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].

4. L'afficheur indique alors "Select Convert Type" : avec les touches curseur, sélectionnez le type de conversion désiré. Par exemple, sélectionnez l'icône 880 → 840, puis appuyez sur [ENTER(TAP].

5. L'afficheur indique alors "STORE Current ?". Si vous désirez, avant d'exécuter la fonction Convert, sauvegarder le morceau en cours tel qu'il est, appuyez sur [YES]. Si vous désirez procéder à l'opération de conversion sans sauvegarder, appuyez sur [NO].

* *Si vous effectuez l'opération Convert sans sauvegarder, toutes les modifications apportées au morceau en cours ne seront pas prises en compte pour la copie.*

6. Le disque en cours sera alors éjecté et l'afficheur demandera "Insert 880 DISK !". Insérez alors un disque créé sur le VS-880.

7. La liste des morceaux créés sur le VS-880 apparaîtra alors. Placez le curseur sur le morceau de la liste que vous désirez convertir, puis appuyez sur [ENTER(TAP].

8. Le disque créé sur le VS-880 sera alors éjecté et l'afficheur demandera "Insert 840 DISK !". Insérez alors un disque initialisé, qui sera le disque destination de la conversion et l'opération Convert commencera.

* *Si vous insérez un disque qui n'a pas été initialisé, le VS-840 vous demandera si vous désirez l'initialiser ou non. Veuillez vous référer à "Insertion du disque", page 25, et suivez la procédure.*

9. Le disque destination de la copie sera lors éjecté et l'afficheur demandera "Insert 880 DISK !". Insérez alors le disque créé sur le VS-880, source de la conversion.

* *Si le volume des données à copier est important, la copie ne peut être effectuée en une seule passe - il vous faudra donc procéder à l'échange des disques deux fois, voire plus. Le nombre d'échanges restant à effectuer apparaît dans l'afficheur.*

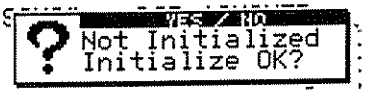
10. Échangez les disques lorsque l'afficheur le demande, jusqu'à achèvement de l'opération de conversion.

* *En cours d'opération, vous pouvez annuler la conversion en appuyant sur [EXIT]. Dans ce cas également, échangez les disques comme spécifié dans l'afficheur.*

11. Une fois la copie terminée, l'afficheur indique "Complete !", et vous retournerez à l'affichage de l'étape 7 (sélection du morceau source de la conversion). Si vous désirez convertir d'autres morceaux, répétez les étapes 7 à 11. Si vous avez terminé, appuyez sur [DISPLAY] pour revenir au mode Play.

* *Pour pouvoir convertir les données de morceau créées sur le VS-840 dans un format pouvant être utilisé par le VS-880, il faut disposer d'un disque initialisé sur un VS-880.*

Si vous ne disposez pas d'un disque initialisé sur un VS-880, vous pouvez utiliser la procédure suivante pour en initialiser un. Si vous insérez un disque non initialisé lorsque le VS-840 vous demande "Insert 880 Disk", l'afficheur suivant apparaîtra : "Non initialisé. Initialiser ?"



Le VS-840 vous demande si vous souhaitez ou non initialiser le disque pour pouvoir l'utiliser sur le VS-880. Procédez alors comme ceci :

1. Si vous souhaitez initialiser le disque, appuyez sur [YES]. Si vous ne souhaitez pas initialiser le disque, appuyez sur [NO].

   Si vous appuyez sur [NO], le disque que vous venez d'insérer sera éjecté

2. Si, dans l'étape 1, vous avez appuyé sur [YES], l'affichage vous demandera "Are you sure ?". Si vous souhaitez initialiser, appuyez sur [YES].

   Si vous appuyez sur [NO], l'opération d'initialisation sera suspendue et le disque inséré sera éjecté

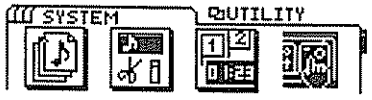
* *Lorsqu'un disque est initialisé, toutes les données qui s'y trouvaient sont perdues. Avant d'initialiser un disque, vérifiez bien qu'il ne contient aucune donnée que vous désirez conserver.*

* *Le VS-840 et le VS-880 utilisent un formatage de support différent.*

Créer une bande Master impossible à dupliquer en numérique

Lorsque vous mixez en ayant relié en numérique le VS-840 à une machine DAT par exemple, vous pouvez interdire toute duplication numérique ultérieure de cette cassette DAT.
Par exemple, une copie numérique de première génération - d'un lecteur de CD vers une DAT, par exemple, est autorisée. En revanche, il sera impossible de copier en numérique cette copie-cassette DAT sur tout autre appareil numérique. Nous allons expliquer comment utiliser une fonction du VS-840 qui permet de protéger de toute copie numérique une bande enregistrée en numérique depuis le VS-840 de la même façon que la cassette DAT de notre exemple était protégée.

1. Appuyez sur [UTILITY].
2. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône System Utility, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].



3. Avec les touches Curseur, sélectionnez l'icône Global Parameter, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].

4. Placez le curseur sur "D CpyProtect", puis avec la molette TIME/VALUE, sélectionnez "On".

D.CpyProtect (Digital Copy Protect)
Ce paramètre permet de spécifier si vous autorisez ou non les copies numériques de la bande de votre mixage.

Off:
La copie numérique sera autorisée.

On:
La copie numérique sera interdite.

5. Pour revenir au mode Play, appuyez sur [DISPLAY].
6. Mixez en numérique sur une machine DAT, un MiniDisc, etc. (voir page 61).

   Il sera impossible d'effectuer par la suite une copie numérique de votre bande Master sur une machine DAT, un MiniDisc, etc

* *Certaines machines DAT ne sont pas équipées de la fonction SCMS, ou ne peuvent être reliées en numérique à un lecteur CD. Si c'est le cas de votre machine, il sera impossible d'enregistrer en numérique la sortie du VS-840 si le paramètre D.CpyProtect est sur "On". Dans de tels cas, désactivez cette fonction (D.CpyProtect sur "Off").*

A propos du SCMS

Les lettres "SCMS" signifient "Serial Copy Management System", ou Système de gestion des copies en série". Cette fonction permet de protéger les droits des détenteurs de copyright, en interdisant toute copie numérique de seconde génération. Si deux enregistreurs possédant cette fonction sont reliés en numérique, les données SCMS sont enregistrées en même temps que les autres données. Les données audionumériques contenant des données SCMS ne peuvent plus être copiées via une connexion numérique.

Chapitre 10. Exploitation avec des appareils MIDI

Ce chapitre explique comment le VS-840 gère les messages MIDI, et comment l'utiliser avec un séquenceur MIDI

A propos du MIDI

Ce paragraphe décrit les principes de base du MIDI et comment le VS-840 gère les messages MIDI.

Qu'est-ce que le MIDI ?

MIDI signifie "Musical Instrument Digital Interface". C'est une norme mondiale permettant la connexion d'instruments de musique et d'ordinateurs personnels en vue d'échange de données musicales et de messages, tels que des sélections de sons par exemple. Tout appareil compatible MIDI permet de transmettre des données musicales (appropriées à ce type d'appareil) à n'importe quel autre appareil compatible MIDI, quelle que soit sa marque ou son type.

Prises MIDI

Les messages MIDI (données gérées via MIDI) sont émis et reçus sur trois types de connecteurs :

MIDI IN:

Cette prise reçoit les messages MIDI provenant d'appareils MIDI externes

MIDI OUT:

Cette prise transmet les messages MIDI générés par le VS-840.

MIDI THRU:

Cette prise permet de retransmettre tous les messages MIDI reçus sur la prise MIDI IN, sans les modifier.

* *Le VS-840 ne dispose pas de prise MIDI THRU.*

Canaux MIDI

La norme MIDI permet d'envoyer des informations, sur un simple câble MIDI, à deux appareils ou plus. Ces échanges sont possibles grâce au concept même de canal MIDI. Pour prendre une analogie, les canaux MIDI ressemblent un peu à des chaînes de télévision. En changeant de chaîne sur votre téléviseur, vous pouvez choisir parmi plusieurs émissions partant de plusieurs émetteurs de télévision différents. Dans ce cas, seules les données envoyées par l'émetteur choisi sont reçues sur le téléviseur.

De même, un appareil MIDI dont le canal de réception est réglé sur "1" ne recevra que les données émises par un autre appareil MIDI dont le canal d'émission est également réglé sur "1".

Messages MIDI

Le VS-840 gère les types de messages MIDI suivants :

Messages de note

Ces messages servent à jouer les notes. Sur un clavier, ils indiquent quelle touche (numéro de note) a été jouée, avec quelle force elle a été enfoncée (vélocité). Sur le VS-840, ces messages servent à jouer le son du métronome lorsqu'il provient d'un module sonore externe.

Fiche d'implémentation MIDI

Le MIDI permet de faire communiquer entre eux bien des instruments de musique électroniques. Toutefois, tous les appareils MIDI ne comprennent pas forcément tous les types de messages. Ils ne peuvent communiquer que par l'intermédiaire des types de messages MIDI qu'ils ont en commun.

Le mode d'emploi de tout appareil MIDI inclut forcément une fiche d'implémentation MIDI. Celle-ci permet, d'un coup d'œil, de recenser les types de messages MIDI reçus et transmis par l'appareil. Ainsi, en comparant les tables d'implémentation de deux appareils différents, vous pouvez savoir par l'intermédiaire de quels messages ils pourront communiquer.

* *La liste détaillée des caractéristiques MIDI du VS-840 figure dans "Implémentation MIDI", page 170.*

Synchronisation avec un séquenceur MIDI

Le VS-840 peut travailler synchronisé avec un séquenceur MIDI. Cette synchronisation peut s'effectuer de trois façons différentes : choisissez celle qui est la plus appropriée à votre situation.
Toutefois, lors d'une exploitation synchrone avec un séquenceur, il est possible de synchroniser le séquenceur MIDI au VS-840, qui est le Master : en revanche, il est impossible d'asservir le VS-840 depuis le séquenceur externe.

- Utilisation du MTC (MIDI Time Code)
- Utilisation d'une Table de Tempo
- Utilisation d'une piste de synchro (Track Sync)

* *Pour plus de détails sur le fonctionnement du séquenceur MIDI, veuillez vous référer à son mode d'emploi.*

* *Pour plus de détails sur le MMC, voir page 118.*

Utilisation du MTC

Cette section indique comment synchroniser le VS-840 et un séquenceur MIDI fournissant le MTC (MIDI Time Code).

< Types de MTC >
Le VS-840 vous permet de sélectionner les types de MTC suivants. Selon les spécifications des appareils MIDI que vous utilisez, sélectionnez le type approprié sur le VS-840.

30:
Format 30 images par seconde, non-drop. Utilisé sur des machines audio analogiques à bande, et en vidéo au format NTSC noir et blanc (Japon, USA, etc.).

29N:
Format 29.97 images par seconde, non-drop. Utilisé en vidéo au format NTSC couleur (Japon, USA, etc.).

29D:
Format 29.97 images par seconde, drop. Utilisé en émission vidéo au format NTSC couleur (Japon, USA, etc.).

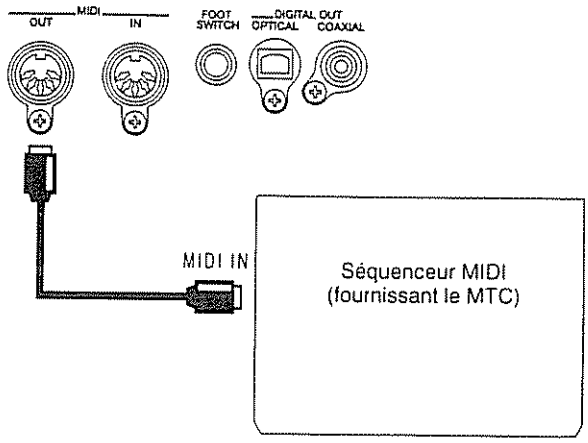
25:
Format 25 images par seconde. Utilisé en vidéo aux formats PAL et SECAM couleur (Europe), en audio et en film.

24:
Format 24 images par seconde, non drop. Utilisé au cinéma dans tous les pays du monde.

Synchronisation du séquenceur au VS-840 (Master)

Si vous désirez synchroniser le séquenceur MIDI au VS-840, procédez comme ceci :

1. Reliez avec un câble MIDI le VS-840 et le séquenceur MIDI comme indiqué ci-après :



2. Appuyez sur [UTILITY].
3. Avec les touches [Curseur], sélectionnez l'icône Sync/Tempo, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].

4. Procédez au réglage de façon à utiliser le MTC comme synchronisation, avec les paramètres suivants :

Gen:
A régler sur "MTC".

MTC Type:
Permet de sélectionner le type de MTC désiré.

5. Les réglages de synchronisation du VS-840 sont alors achevés. Pour revenir au mode Play, appuyez sur [DISPLAY].
6. Procédez au réglage de votre séquenceur MIDI de façon à ce qu'il se synchronise au MTC reçu et préparez-le à lire les données MIDI du morceau. Lorsque vous lancerez la lecture sur le VS-840, le séquenceur MIDI commencera la lecture en synchronisme.

Gen. (Sync Generator)
Permet de sélectionner le type de signal de synchronisation qui sera transmis sur la prise MIDI OUT. Si vous utilisez un signal de synchronisation émis par le VS-840 pour synchroniser des appareils MIDI externes, réglez ce paramètre sur le type de signal de synchronisation désiré.

Off:
Aucun signal de synchronisation ne sera émis.

MTC:
C'est du MIDI Time Code qui sera émis.

MIDI Clock:
Ce sont des messages d'horloge MIDI (MIDI Clock) qui seront émis, en tenant compte de la Table de Tempo.

Sync TRACK:
Ce sont les données MIDI Clock enregistrées sur la piste de synchro qui seront émises.

MTC Type

Permet de régler le type de MIDI Time Code. Selon les spécifications des appareils MIDI que vous utilisez, sélectionnez le type approprié sur le VS-840.

30:
Format 30 images par seconde, non-drop. Utilisé sur des machines audio analogiques à bande, et en vidéo au format NTSC noir et blanc (Japon, USA, etc.)

29N:
Format 29.97 images par seconde, non-drop. Utilisé en vidéo au format NTSC couleur (Japon, USA, etc.).

29D:
Format 29.97 images par seconde, drop. Utilisé en émission vidéo au format NTSC couleur (Japon, USA, etc.).

25:
Format 25 images par seconde. Utilisé en vidéo aux formats PAL et SECAM couleur (Europe), en audio et en film.

24:
Format 24 images par seconde, non drop. Utilisé au cinéma dans tous les pays du monde.

< Format Non-drop et drop >
Les magnétoscopes au standard NTSC utilisent deux formats : non-drop et drop. Dans le format non-drop, le débit d'images est continu. En revanche, dans le format drop, deux images sont sautées au début de chaque minute, sauf toutes les dix minutes.
Dans la plupart des productions vidéo et musicales, gérer un débit d'images continu est plus facile, c'est pourquoi le format non-drop est le plus usité. Toutefois, en studios d'émission, où le timecode doit absolument correspondre au temps affiché par les horloges, c'est le format drop qui est le plus répandu.

< Changer le mode d'affichage dans le champ TIME >
Lorsque le VS-840 transmet du MTC pour synchroniser un appareil MIDI externe, vous pouvez spécifier l'adresse temporelle apparaissant dans le champ TIME.

1. Appuyez sur [UTILITY]
2. Avec les touches [Curseur], sélectionnez l'icône System Utility, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].
   Icône System Utility

3. Avec les touches [Curseur], sélectionnez l'icône Play/Rec Parameters, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].
   Icône Play/Rec Parameters

4. Avec les touches [Curseur], placez le curseur sur "TimeDisp" et utilisez la molette TIME/VALUE pour sélectionner sous quelle forme la position temporelle sera affichée

TimeDisp (Time display format)
Spécifiez la base temporelle utilisée pour l'affichage dans le champ TIME. Normalement, il faut le laisser sur "ABS". Mais si vous utilisez du MTC pour synchroniser un séquenceur MIDI externe au VS-840, vous pouvez sélectionner "REL".

ABS:
Le début du morceau correspond à l'adresse temporelle affichée "00:00:00:00:00".

REL:
L'offset temporel spécifié sera ajouté à l'affichage.

5. Avec les touches [Curseur], placez le curseur sur "Offset" et utilisez la molette TIME/VALUE pour spécifier cet Offset temporel.

Offset

Lorsque vous utilisez le MTC pour synchroniser un appareil MIDI externe au VS-840, le réglage Offset permet de faire correspondre la position temporelle du morceau sur le VS-840 avec la valeur de MTC du même morceau sur le séquenceur MIDI.
La valeur de l'Offset est donnée par la formule "position MTC" moins "position temporelle du morceau sur le VS-840". Par exemple, supposons que, le même morceau commence à l'adresse (en MTC) de 00h10m00s00 sur le séquenceur et à 01h00m00s00 sur le VS-840. La valeur de l'Offset est donc de
(00:10:00:00:00) - (01:00:00:00:00) = (23:10:00:00:00).

Utiliser la Table de Tempo

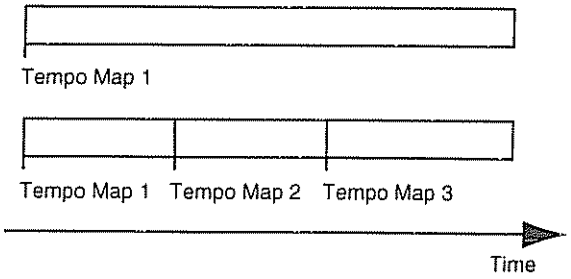
Si votre séquenceur ne connaît ni le MTC ni le MMC, vous pouvez quand même le synchroniser, en utilisant le signal MIDI Clock (horloge MIDI), à condition toutefois que votre séquenceur comprenne les messages de Song Position Pointer. Il existe deux méthodes de synchronisation via MIDI Clock : soit en suivant la Table de Tempo, soit en utilisant la piste de synchro. Dans cette section, nous expliquerons la méthode utilisant la Table de Tempo.

< Quand utiliser la Table de Tempo pour la synchronisation >
Lorsque vous utilisez la Table de Tempo, prenez un morceau qui a été enregistré avec le métronome activé. Le tempo et la signature rythmique utilisés par le métronome sont déterminés par la Table de Tempo : par conséquent, si vous avez enregistré en suivant le métronome, votre morceau suivra le rythme imprimé par la Table de Tempo. En revanche, si vous avez créé la Table de Tempo après avoir enregistré le morceau, le rythme du morceau pourra ne pas suivre la Table de Tempo, ce qui rendra impossible une synchronisation correcte.
Pour plus de détails concernant l'utilisation du métronome, veuillez vous référer à "Utiliser le métronome" (page 93).

Qu'est-ce que la Table de Tempo ?

Le tempo d'un morceau est déterminé par sa "Tempo Map", ou Table de Tempo. Celle-ci permet d'indiquer, pour chaque mesure, d'éventuels changements de tempo. Elle commence à la mesure spécifiée et passe à un autre tempo au début de telle autre mesure. Les Tables de Tempos sont numérotées séquentiellement depuis le début du morceau : Tempo Map 1, puis Tempo Map 2, 3, etc...

La Tempo Map 1 est toujours placée en début de morceau et détermine le tempo initial du morceau. Pour changer de tempo à une mesure ultérieure, créez une nouvelle Tempo Map à chaque endroit où vous désirez que le tempo change. Vous pouvez créer jusqu'à 50 Tempo Maps.



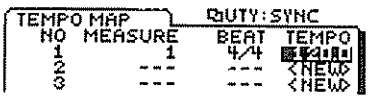
Création d'une Table de Tempo (Tempo Map)

Pour changer le tempo initial du morceau, c'est-à-dire modifier la Table de Tempo 1, procédez comme suit :

1. Appuyez sur [UTILITY].
2. Avec les touches [Curseur], sélectionnez l'icône Sync/Tempo, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].

3. Avec les touches [Curseur], placez le curseur sur l'icône "TEMPO", et appuyez sur [ENTER(TAP)] afin d'accéder à la page de réglage des Tempo Maps.

   L'écran ci-dessous indique que la Tempo Map n° 1 commence à la mesure 1, et spécifie une signature rythmique de 4/4 et un tempo de 120 à la noire.



4. Réglez le tempo et la signature rythmique.

   Avec les touches [Curseur], sélectionnez la valeur que vous désirez modifier et avec la molette TIME/VALUE, entrez la valeur de votre choix. Il est impossible de modifier la première mesure de la Tempo Map 1.

5. Appuyez sur [DISPLAY] pour revenir au mode Play.

TEMPO

Permet de régler le tempo de la Tempo Map (de 25.0 à 250.0 à la noire). L'affichage de la position en mesures/temps, le métronome et les signaux d'horloge MIDI (MIDI Clock) générés par le VS-840 tiennent compte de cette valeur de tempo

MEASURE

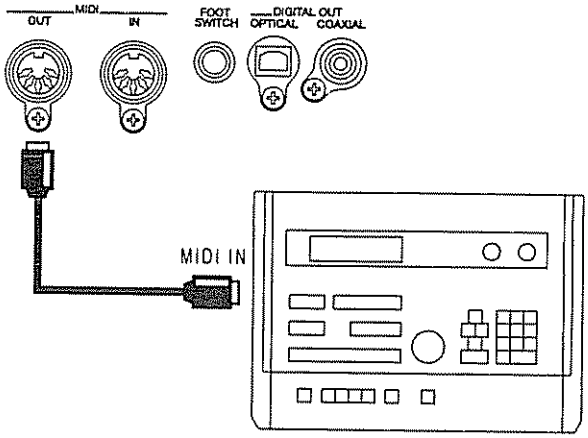
Permet de régler la mesure (1 à 999) où débute la Tempo Map. L'affichage de la position en mesures/temps, le métronome et les signaux d'horloge MIDI (MIDI Clock) générés par le VS-840 tiennent compte de ce numéro de mesure.

BEAT

Permet de régler la signature rythmique de la Tempo Map (de 1/1 à 8/1, de 1/2 à 8/2, de 1/4 à 8/4, de 1/8 à 8/8). L'affichage de la position en mesures/temps, le métronome et les signaux d'horloge MIDI (MIDI Clock) générés par le VS-840 tiennent compte de cette valeur de signature rythmique.

Fonctionnement en synchro

1. Reliez avec un câble MIDI le VS-840 et le séquenceur MIDI comme indiqué ci-dessous



2. Appuyez sur [UTILITY].
3. Avec les touches [Curseur], sélectionnez l'icône Sync/Tempo, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].

4. Procédez au réglage de façon à utiliser le MIDI Clock comme source de synchronisation. Pour cela, placez le curseur sur "Gen." et réglez-le sur "MIDI Clock".
5. Le réglage de synchronisation du VS-840 est alors terminé. Appuyez sur [DISPLAY] pour revenir au mode Play.
6. Réglez votre séquenceur de façon à ce qu'il se synchronise sur les messages de MIDI Clock reçus et préparez-le à lire les données MIDI du morceau. Dès que vous lancerez la lecture sur le VS-840, le séquenceur MIDI commencera à lire, en synchro.

Gen. (Sync Generator)

Permet de sélectionner le type de signal de synchronisation qui sera transmis sur la prise MIDI OUT. Si vous utilisez un signal de synchronisation émis par le VS-840 pour synchroniser des appareils MIDI externes, réglez ce paramètre sur le type de signal de synchronisation désiré.

Off:
Aucun signal de synchronisation ne sera émis

MTC:
C'est du MIDI Time Code qui sera émis

MIDI Clock:
Ce sont des messages d'horloge MIDI (MIDI Clock) qui seront émis, en tenant compte de la Table de Tempo

Sync TRACK:
Ce sont les données MIDI Clock enregistrées sur la piste de synchro qui seront émises.

Modifier le tempo lorsque vous jouez

Pour modifier les réglages de Tempo Map, procédez comme ceci :

< Limites concernant la mesure de départ >
Les Tempo Maps sont numérotées à partir du début du morceau : Tempo Map 1, Tempo Map 2, 3, etc.. Autrement dit, il est impossible de modifier la mesure de début d'une Tempo Map afin de la faire remonter avant la mesure de début de la Tempo Map précédente, ou de la faire reculer après la mesure de début de la Tempo Map suivante. Par exemple, si la Tempo Map 2 commence sur la 8e mesure, et que la Tempo Map 4 commence sur la 16e mesure, la Tempo Map 3 ne pourra commencer qu'entre la 9e et la 15e mesure.

1. Appuyez sur [UTILITY].
2. Avec les touches [Curseur], sélectionnez l'icône Sync/Tempo, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].

3. Avec les touches [Curseur], placez le curseur sur l'icône "TEMPO" et appuyez sur [ENTER(TAP)] afin d'accéder à la page de réglage des Tempo Maps.
   Avec les touches [Curseur], sélectionnez la valeur que vous désirez modifier (tempo, mesure de début ou signature rythmique), et modifiez-la avec la molette TIME/VALUE. Pour passer à la suivante, appuyez sur la touche [CURSOR ▽].

* *Comme la Tempo Map 1 est la première du morceau, il est impossible de modifier sa valeur de mesure de début, fixée à "1"*

4. Appuyez sur [DISPLAY] pour revenir au mode Play

Utilisation de la piste de synchro (Sync Track)

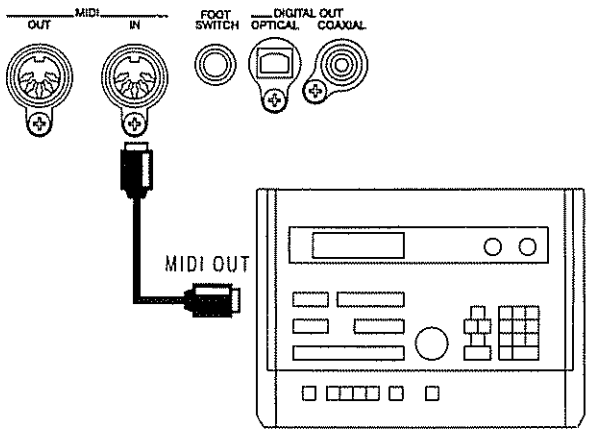
Dans cette section, nous allons expliquer comment utiliser la piste de synchro (Sync Track).
En plus des huit pistes destinées à enregistrer des signaux audio, le VS-840 dispose d'une piste de synchro séparée, réservée à l'enregistrement des signaux MIDI Clock. Autrement dit, contrairement aux enregistreurs multipistes analogiques traditionnels, il n'est pas nécessaire de consacrer une des pistes audio à l'enregistrement du signal de synchronisation.

Pour pouvoir utiliser la piste de synchro, il faut d'abord y enregistrer les signaux MIDI Clock du morceau que vous désirez synchroniser, puis les transmettre à votre séquenceur MIDI afin de pouvoir synchroniser la lecture des données MIDI de ce morceau. De cette façon, alors que la méthode "Tempo Map" exposée précédemment se servait de la structure du morceau pour la synchronisation, cette méthode "Sync Track" se sert des données MIDI associées au morceau. Cette méthode convient donc particulièrement lorsque les données MIDI du morceau ont été créées antérieurement à ce que contient le VS-840.
En particulier, si vous synchronisez des parties jouées à des données MIDI dans lesquelles le tempo croît ou décroît progressivement, utiliser la méthode "Sync Track" permet de suivre plus précisément les changements de tempo que la méthode "Tempo Map", dans laquelle les changements de tempo ne peuvent intervenir qu'au début d'une mesure.

< Avertissement concernant la synchronisation >
Les données MIDI Clock enregistrées sur la piste de synchro sont transmises dès que le VS-840 se trouve en lecture ou en enregistrement. Autrement dit, si vous lancez la lecture et que votre morceau commence exactement en même temps, le séquenceur MIDI n'a matériellement pas le temps d'interpréter les premières données de MIDI Clock qu'il reçoit : la synchronisation n'est donc pas impeccable au début du morceau.
Si ce problème apparaît, il suffit d'insérer quelques mesures vides au début du morceau, à la fois sur le VS-840 et sur le séquenceur MIDI.

Enregistrement des messages MIDI Clock

1. Reliez avec un câble MIDI le VS-840 et le séquenceur MIDI comme indiqué ci-après :



2. Appuyez sur [UTILITY].
3. Avec les touches [Curseur], sélectionnez l'icône Sync/Tempo, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].

4. Avec les touches [Curseur], sélectionnez l'icône "SYNC REC".

   Appuyez sur [ENTER(TAP)] : l'afficheur indiquera "Wait for Start", et la piste de synchro sera prête à enregistrer des données MIDI Clock

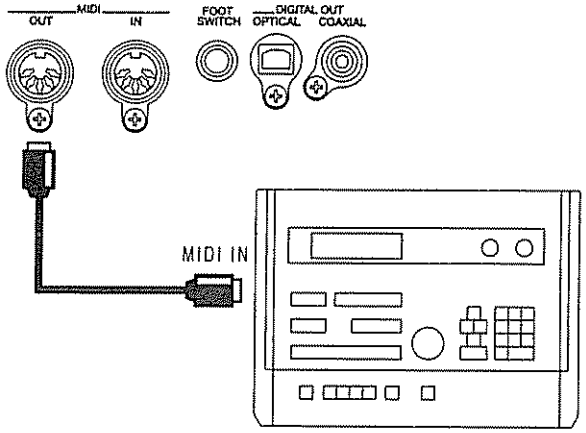
5. Lancez la lecture des données MIDI du morceau, et les données MIDI Clock correspondantes seront enregistrées sur la piste de synchro.

* *En cours d'enregistrement des données MIDI Clock sur la piste de synchro, les sources d'entrée du VS-840 peuvent être écoutées, mais il est impossible de lire ou d'enregistrer des pistes audio.*

6. A la fin de la lecture des données MIDI du morceau, le VS-840 arrête automatiquement l'enregistrement des données MIDI Clock, et revient au mode Play.

Fonctionnement synchronisé

1. Reliez avec un câble MIDI le VS-840 et le séquenceur MIDI comme indiqué ci-desssous :



2. Appuyez sur [UTILITY].
3. Avec les touches [Curseur], sélectionnez l'icône Sync/Tempo, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].

4. Procédez au réglage de façon à utiliser les données MIDI Clock enregistrées comme source de synchronisation. Pour cela, placez le curseur sur "Gen." et réglez-le sur "Sync TRACK".
5. Le réglage de synchronisation du VS-840 est alors terminé. Appuyez sur [DISPLAY] pour revenir au mode Play.
6. Réglez votre séquenceur de façon à ce qu'il se synchronise sur les messages MIDI Clock reçus et préparez-le à lire les données MIDI du morceau.

   Dès que vous lancerez la lecture sur le VS-840, le séquenceur MIDI commencera à lire, en synchro.

Gen. (Sync Generator)
Permet de sélectionner le type de signal de synchronisation qui sera transmis sur la prise MIDI OUT. Si vous utilisez un signal de synchronisation émis par le VS-840 pour synchroniser des appareils MIDI externes, réglez ce paramètre sur le type de signal de synchronisation désiré.

Off:
Aucun signal de synchronisation ne sera émis

MTC:
C'est du MIDI Time Code qui sera émis.

MIDI Clock:
Des messages d'horloge MIDI (MIDI Clock) seront émis, en tenant compte de la Table de Tempo

Sync TRACK:
Ce sont les données MIDI Clock enregistrées sur la piste de synchro qui seront émises.

Assigner un Offset à la Sync Track/Tempo Map

Vous pouvez créer une Sync Track/Tempo Map qui commence à l'endroit où vous commencez l'enregistrement. La Sync Track/Tempo Map sera créée à partir de "00:00:00:00:00". Toutefois, dans la plupart des cas, il est rare que l'enregistrement commence pile à "00:00:00:00:00". Par exemple, si vous avez commencé en fait l'enregistrement à "00:00:10:00:00", vous pouvez déplacer le début de la Sync Track/ Tempo Map à "00:00:10:00:00".

* *En cours de lecture ou d'enregistrement, lorsque le début de la Sync Track/Tempo Map est atteint, un message Start est transmis sur la prise MIDI OUT. C'est très pratique lorsque utilisez un séquenceur MIDI externe en lecture synchronisée avec le VS-840.*

1. Appuyez sur [UTILITY].
2. Avec les touches [Curseur], sélectionnez l'icône Sync/Tempo, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].

   Icône Sync/Tempo

3. Avec les touches [CURSOR ⇕] placez le curseur sur "Offset".
4. Indiquez l'adresse temporelle à laquelle vous désirez que commence la Sync Track/Tempo Map. Pour cela, utilisez les touches [CURSOR ◁ ▷] et la molette TIME/VALUE.
5. Appuyez sur [DISPLAY] pour revenir au mode Play.

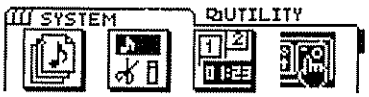
Si vous avez des problèmes de synchronisation

- ○ Le signal de synchro est-il celui de votre choix ?
- ○ Si vous avez choisi du MTC, les deux appareils sont-ils réglés pour un même type de MTC ?
- ○ Si vous utilisez la piste de synchro, celle-ci contient-elle des messages MIDI Clock enregistrés ?

Si l'afficheur est difficile à lire (contraste)

Selon l'endroit où vous utilisez le VS-840, l'affichage peut parfois être difficile à lire Si c'est le cas, procédez comme suit pour régler le contraste de l'écran (de 0 à 15)

1. Appuyez sur [UTILITY].
2. Avec les touches [Curseur], sélectionnez l'icône System Utility, puis appuyez sur [ENTER(TAP)]

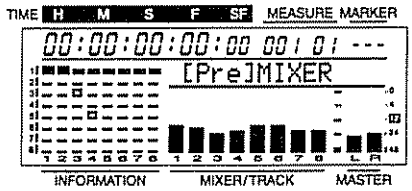


3. Avec les touches [Curseur], sélectionnez l'icône Global Parameter, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].

4. Avec les touches [Curseur], placez le curseur sur "LCD Contrast" et ajustez la valeur de contraste avec la molette TIME/VALUE.
5. Une fois ce réglage effectué, appuyez sur [DISPLAY] pour revenir au mode Play.

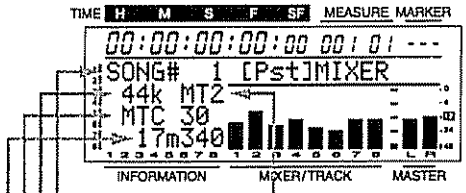
Passer d'un écran à un autre

En mode Play, il suffit d'appuyer sur [DISPLAY] pour passer d'un écran à un autre. Pour faire alterner à l'écran des réglages apparaissant entre crochets, comme "[Pre]MIXER" ou "[Pst]MIXER", appuyez sur la touche [Curseur vers le bas], puis avec la molette TIME/VALUE, faites passer l'afficheur de Pre à Pst.
Vous pouvez également maintenir [SHIFT] enfoncée puis appuyer sur [DISPLAY] pour passer la partie gauche de l'affichage de l'écran "V-track" à l'écran "informations morceau", comme illustré ci-dessous.
Écran "V-track"



(■): Piste virtuelle sélectionnée (contenant des données)
(▬): Piste virtuelle sélectionnée (ne contenant pas de données)
(▫): Piste virtuelle contenant des données
(–): Piste virtuelle ne contenant pas de données

Écran d'informations sur un morceau



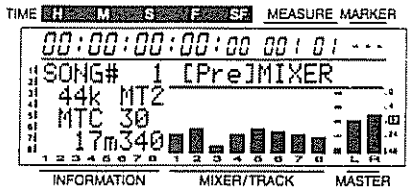
N° du morceau
Mode d'enregistrement
Fréquence d'échantillonnage
Informations relatives à la synchro
Lorsque le signal de synchro est de type MTC
MTC : 30, 29N, 29D, 25, 24
Avec un signal de synchro de type MIDI Time Code
MID : TMP, SYC
Lorsqu'aucun signal de synchro n'est émis en sortie :
—: —
Durée restant disponible en enregistrement
(Dans cet exemple)
17m340 = 17 minutes 34.0 secondes)

● MIXER LEVEL

[Pre] MIXER

C'est le niveau de chaque voie qui sera représenté, avant son passage par le fader

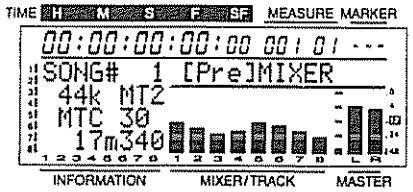
MASTER indique le niveau après les faders des généraux (Master)



[Pst] MIXER

C'est le niveau de chaque voie qui sera représenté, après son passage par le fader.

MASTER indique le niveau après les faders des généraux (Master).



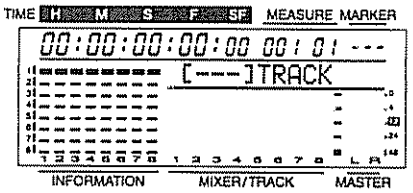
● TRACK LEVEL

[---] TRACK

C'est le niveau du signal de chaque piste, mesuré avant son passage par le potentiomètre TRACK CUE, qui est représenté.

MASTER indique le niveau après les faders des généraux (Master).

* *Il est impossible de modifier le contenu de [---].*

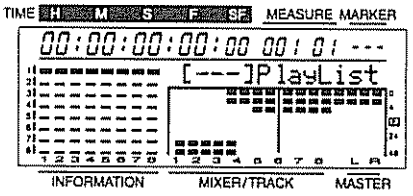


● PLAY LIST

[---] Play List

Représentation graphique du contenu enregistré des différentes pistes, de part et d'autre d'une barre verticale représentant l'instant en cours.

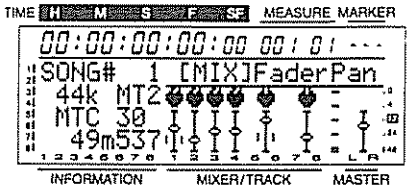
* *Il est impossible de modifier le contenu de [---].*



● FADER/PAN

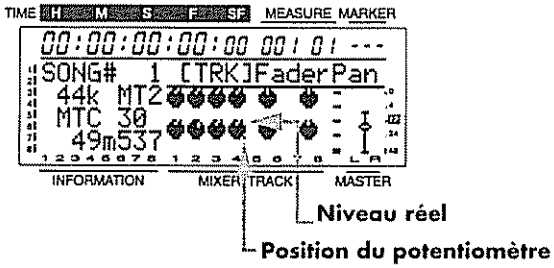
[MIX] FADER/PAN

Pour chaque voie, ainsi que pour les généraux, apparaissent les réglages en cours des faders et des panoramiques. Si les positions des faders sont différentes des niveaux réels (suite, par exemple, à un changement de Scène), les positions des faders ET les niveaux réels apparaîtront simultanément.



[TRK] FADER/PAN

Pour chaque piste, ainsi que pour les généraux, apparaissent les réglages en cours des potentiomètres TRACK CUE ainsi que des panoramiques. Si les positions des potentiomètres TRACK CUE sont différentes des niveaux réels (suite, par exemple, à un changement de Scène), les positions des potentiomètres ET les niveaux réelsapparaîtront simultanément.



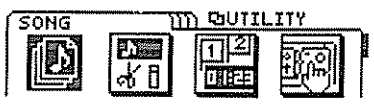
Affichage des informations concernant le morceau

Pour le morceau en cours de sélection, les informations suivantes apparaissent sur l'afficheur :

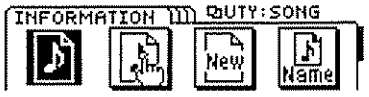
- Numéro du morceau (Song)
- Nom du morceau
- État de la protection du morceau (on/off)
  Si cette protection est activée, le symbole Song Protect sera affiché.
- Mode d'enregistrement
- Fréquence d'échantillonnage
- Informations relatives à la synchro
- Capacité mémoire utilisée par le morceau en cours
  Cette capacité apparaît sous forme d'un barregraphe et d'un pourcentage.

Pour afficher l'écran Song Information

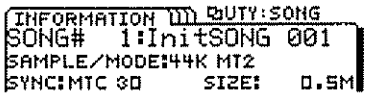
1. Appuyez sur [UTILITY].
2. Avec les touches [Curseur], sélectionnez l'icône Song Edit, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].



3. Avec les touches [Curseur], sélectionnez l'icône Song Information, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].



4. La page d'information apparait.



SONG#:
Numéro du morceau

Name:
Nom du morceau (si la protection en enregistrement est activée, le symbole Song Protect sera également affiché)

SAMPLE/MODE
Mode d'enregistrement et valeur de la fréquence d'échantillonnage

SYNC:
Informations relatives à la synchronisation
Lorsque le signal de synchronisation est de type MTC
MTC : 30, 29N, 29D, 25, 24
Lorsque le signal de synchronisation est de type MIDI Time Code
MID : TMP, SYC
Lorsqu'aucun signal de synchronisation n'est émis en sortie :
---: ---

SIZE:
Capacité mémoire (en Méga-octets) utilisée par le morceau en cours

Rétablir les réglages d'origine du VS-840

Après avoir mixé plusieurs titres avec les mêmes réglages, il peut être utile de rétablir les réglages d'origine du VS-840, tant au niveau de la console que des paramètres système.
Toutefois, le niveau de chaque voie ainsi que le niveau de la section Master resteront fonction des réglages des faders de la face avant de l'appareil.

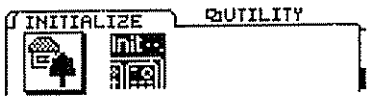
* *L'expression "paramètres système" se réfère aux paramètres regroupés sous l'icône System Utility. L'icône System Parameter rassemble des paramètres de type Global, affectant le système tout entier, et des paramètres de type Play/Rec, qui concernent le morceau.*

* *Même si les réglages des paramètres de la console, les paramètres Play/Rec et les paramètres Global sont réinitialisés, les données concernant le morceau, la Scène, la Tempo Map et la Sync Track ne seront pas perdues.*

Voici comment initialiser les paramètres de type Global.

1. Appuyez sur [UTILITY].

2. Avec les touches [Curseur], sélectionnez l'icône Init Mixer/System Parameters, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].



3. Avec les touches [Curseur], sélectionnez l'icône Init Global Parameters, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].

Icône Init Global Parameters

Lorsque cette icône est sélectionnée, les paramètres de type Global regroupés sous l'icône System Utility seront réinitialisés à leur valeur par défaut, telles qu'à la sortie d'usine. Les paramètres de type Global concernent le système dans son ensemble.

Icône Init Mixer / Play/Rec Parameters

Lorsque cette icône est sélectionnée, les paramètres de la console et les paramètres Play/Rec regroupés sous l'icône System Utility seront réinitialisés aux valeurs qu'ils avaient lors de la création du morceau, via l'opération Song New. Les paramètres Play/Rec sont des paramètres relatifs au morceau.

4. L'afficheur demande "Init GLOBAL PRM Sure ?".

Si vous désirez réinitialiser les paramètres de type Global, appuyez sur [YES]

5. L'afficheur demande "Are you sure ?". Appuyez sur [YES] pour confirmer l'opération.

   Pour l'annuler, appuyez sur [NO].

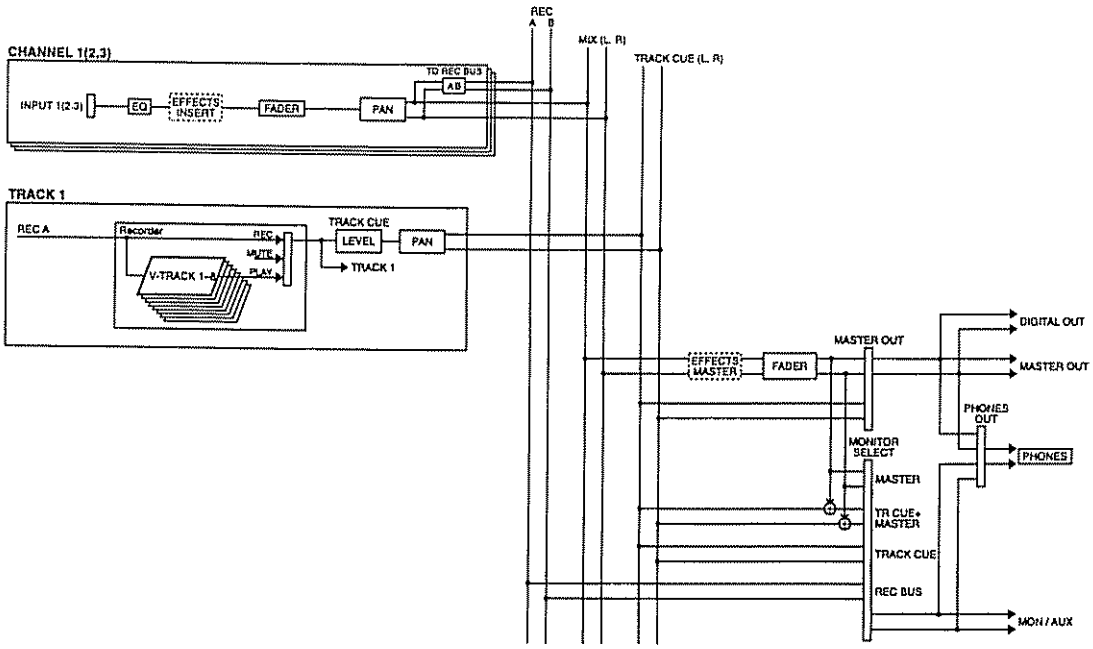
6. Une fois l'initialisation terminée, vous retournerez au mode Play.

Chapitre 12. Tirer parti des avantages du VS-840 (idées et exemples)

En faisant appel à des fonctions étudiées dans les chapitres précédents, ce chapitre expose quelques exemples d'utilisation efficace du VS-840

Enregistrer plusieurs sources sur une piste

Nous allons expliquer comment enregistrer les signaux présents sur les entrées INPUT 1 à 3 sur une seule piste, la 1. Cette méthode servira lorsque, par exemple, vous disposerez des micros séparés sur une charley, une caise claire et une cymbale, mais que vous souhaiterez enregistrer le son de ces trois percussions sur une seule piste. Dans ce cas, le chemin du signal est le suivant :



1. Spécifiez la prise INPUT comme entrée pour les voies 1 à 3. Assurez-vous que l'indicateur SELECT est allumé en orange pour ces trois voies.

2. Pour sélectionner la source d'entrée des voies 1 à 3, appuyez sur [MODE] afin d'allumer l'indicateur de mode CHANNEL. Appuyez ensuite sur [SELECT] de la voie 1 afin de la sélectionner, puis appuyez sur la touche CHANNEL PARAMETER [INPUT] afin d'accéder à la page de sélection de la source d'entrée. Comme vous désirez choisir l'entrée INPUT 1, sélectionnez "IN 1" avec la molette TIME/VALUE.

Procédez de même pour régler les sources d'entrée des voies 2 et 3 sur les entrées INPUT 2 et 3 respectivement.

3. Réglez les panoramiques des voies 1 à 3. L'indicateur du mode CHANNEL étant allumé, appuyez sur la touche CHANNEL PARAMETER [PAN] afin d'accéder à la page de réglage des panoramiques. Comme vous désirez n'enregistrer que la piste 1, placez le curseur sur Channel 1, puis, avec la molette TIME/VALUE, réglez le paramètre de panoramique sur L63, soit à fond à gauche. Procédez de même pour les voies 2 et 3.

Une fois ces réglages effectués, appuyez sur [DISPLAY] pour revenir au mode Play

4. Avec les potentiomètres INPUT SENS 1 à 3, réglez la sensibilité des entrées.

Montez le volume de l'instrument aussi haut que possible, afin d'obtenir un signal d'entrée de haut niveau. Puis ajustez la sensibilité d'entrée aussi haut que possible, sans toutefois allumer le témoin PEAK.

5. Assignez la sortie des voies 1 à 3 au bus d'enregistrement A/B. Assurez-vous que le témoin BUS AB est allumé pour les voies 1 à 3.

Si ce n'est pas le cas, appuyez sur [MODE] afin de sélectionner le mode BUS, puis appuyez sur [SELECT] des voies 1 à 3, pour allumer le témoin BUS AB.

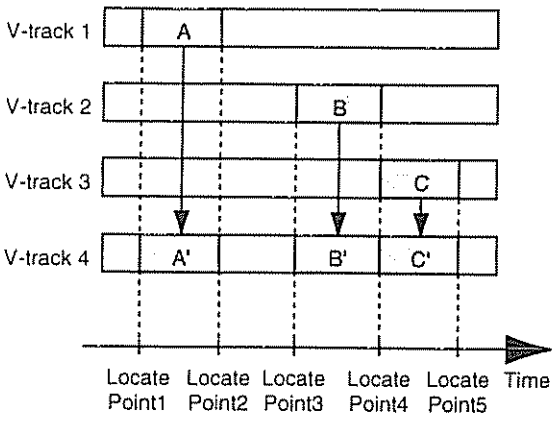
6. Réglez l'état (Track Status) de la piste 1 sur REC. Appuyez sur la touche TRACK STATUS/ V.TRACK de la piste 1 de façon à allumer le témoin de la touche en rouge.

7. Appuyez sur [REC] pour faire clignoter le témoin de la touche en rouge, puis sur [PLAY] pour commencer l'enregistrement.

Une fois que l'enregistrement sera commencé, les sources présentes sur les entrées INPUT 1 à 3 seront enregistrées ensemble sur la piste 1.

Assembler les parties d'un morceau

Après avoir écouté les enregistrements effectués sur chaque piste virtuelle, imaginons que vous désiriez prendre l'intro sur la piste virtuelle 1, le break sur la 2, etc. Dans ce cas, il suffit de copier les différentes parties sur une autre piste virtuelle, en les assemblant.
Dans l'exemple suivant, nous allons prendre quelques parties sur les pistes virtuelles 1, 2 et 3 de la piste 1, et les assembler en les copiant sur la piste virtuelle 4.



1. Commutez les pistes virtuelles en mode INPUT>TRACK ou TRACK MIX, et enregistrez les points de Locate correspondant aux endroits où vous désirez assembler les différentes parties.

   Dans cet exemple, nous utiliserons les points de Locate 1 à 5 pour spécifier les portions de pistes désirées.

2. Appuyez sur [UTILITY].
3. Appuyez sur les touches [Curseur] afin de sélectionner l'icône Track Edit, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].
4. Appuyez sur les touches [Curseur] afin de sélectionner l'icône Track Copy, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].
5. La page de copie de piste (Track Copy) apparaît alors : elle permet de sélectionner les pistes (virtuelles ou non) source et destination de la copie. Pour cela, utilisez les touches [Curseur] et la molette TIME/VALUE.

   Sélectionnez comme source de la copie la piste virtuelle 1 de la piste 1 ("1-1"), et comme destination de la copie la piste virtuelle 4 de la piste 1 ("1-4").

6. Spécifiez la région à copier et l'adresse temporelle de destination de la copie. Placez le curseur sur l'icône "TIME", puis appuyez sur [ENTER(TAP)] pour accéder à la page Track Copy (TIME). Procédez aux réglages des paramètres suivants.

   Dans cet exemple, nous spécifierons les adresses temporelles avec des points de Locate. Positionnez le curseur sur la ligne que vous désirez modifier, puis appuyez sur une touche LOCATOR afin de spécifier la position temporelle.

   START (point de départ - start):
   Spécifie le point de début pour la copie des données source. Pour la piste virtuelle 1, spécifiez le point de Locate 1.

   END (point final - end):
   Spécifie le point de fin pour la copie des données source. Pour la piste virtuelle 1, spécifiez le point de Locate 2.

   FROM (point From):
   Spécifie, sur la piste source de copie de données, le point qu'on voudra faire correspondre au point "TO" sur la piste de destination. La plupart du temps, ce point sera identique au point "START". Pour la piste virtuelle 1, spécifiez le point de Locate 1 (identique au point Start).

   TO (point To):
   Spécifie le point où commencera, sur la piste destination, la copie des données source. Pour la piste virtuelle 4, spécifiez le point de Locate 1 (identique au point Start).

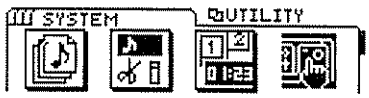
   COPY:
   Spécifie le nombre de copies désiré (de 1 à 99). Dans cet exemple, spécifiez "1".

7. Une fois ces réglages effectués, placez le curseur sur l'icône "GO", puis appuyez sur [ENTER(TAP)] pour exécuter l'opération de copie.
8. Répétez les points 5 à 7 pour copier les portions de données désirées, provenant des pistes virtuelles 2 et 3, sur la piste virtuelle 4. Une fois les copies terminées, sélectionnez la piste virtuelle 4 puis vérifiez l'assemblage.

< S'il y a des bruits indésirables entre les segments >
Il arrive, en procédant à l'assemblage de segments de données, que des bruits indésirables soient audibles, en début ou en fin de segment. Le VS-840 permet d'effectuer des fade-in et des fade-out, afin d'adoucir les transitions trop abruptes... En ajustant la durée de ces fade-in et fade-out, vous arriverez à rendre inaudibles ces bruits gênants.

* *Il est impossible de régler une durée de fade-in/fade-out à 0. Dans certains cas (copie de sons soutenus, cordes par exemple), les points de montage peuvent être encore plus audibles que s'il n'y avait eu aucun fade.*

1. Appuyez sur [UTILITY].
2. Appuyez sur les touches [Curseur] afin de sélectionner l'icône Track Edit, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].



3. Appuyez sur les touches [Curseur] afin de sélectionner l'icône Track Copy, puis appuyez sur [ENTER(TAP)]

4. Avec les touches [Curseur], placez le curseur sur "Fade Length", et spécifiez la durée de fade-in/fade-out avec la molette TIME/VALUE

Fade Length (Durée du Fade)

En début ou en fin d'enregistrement, des bruits indésirables peuvent apparaître. De façon à rendre ce bruit inaudible lors de la lecture des données, le VS-840 enregistre toujours avec des fade-in et des fade-out. Ce paramètre permet de régler la durée de fade-in/out (2, 10, 20, 30, 40, 50 ms).

5. Appuyez sur [RETURN].

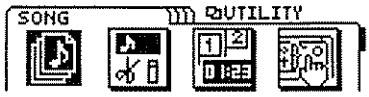
Vous reviendrez alors au mode Play.

Utilisation des Marqueurs pour modifier la structure du morceau (Song Arrange)

Vous pouvez utiliser les Marqueurs placés dans le morceau pour modifier sa structure, en réarrangeant la disposition des blocs de données délimités par ces Marqueur.

1. En cours de lecture du morceau, positionnez vos Marqueurs afin de délimiter les blocs dont vous modifierez la disposition (reportez-vous à "Marquer des positions temporelles", page 34).
2. Appuyez sur [UTILITY].
3. Avec les touches [Curseur], sélectionnez l'icône Song Edit, puis appuyez sur [ENTER(TAP)]

   Icône Song Edit



4. Avec les touches [Curseur], sélectionnez l'icône Song Arrange, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].

   Icône Song Arrange

5. Dans la page qui apparaît, vous pouvez spécifier comment réarranger les blocs de données à votre guise. D'abord, indiquez la section qui sera déplacée au début. Avec les touches [Curseur] et la molette TIME/VALUE, spécifiez les numéros de Marqueurs correspondant aux début (START) et fin (END) de la section qui sera déplacée au début. Une fois ces réglages effectués, appuyez sur [ENTER(TAP)].

* *Vous pouvez réarranger jusqu'à 99 sections pour créer votre nouveau morceau.*

6. Spécifiez à présent la section suivante. Comme dans l'étape 5, indiquez l'endroit où vous désirez ajouter ce nouveau bloc de données, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].
7. Répétez l'étape 6 pour spécifier comment les données de morceau seront réarrangées.

* *Si vous désirez effacer une ligne déjà spécifiée, sélectionnez-la avec les touches [Curseur], tournez la molette TIME/VALUE de façon à faire apparaître "???" pour le point de START ou de END, puis appuyez sur [ENTER(TAP)]. Si vous oubliez d'appuyer sur [ENTER(TAP)] et que vous placez le curseur sur une autre ligne, la ligne dans laquelle vous avez fait apparaître "???" restera telle quelle, mais elle sera ignorée.*

* *Si vous désirez insérer une nouvelle ligne, placez le curseur à l'endroit où vous désirez l'insérer, puis appuyez sur [ENTER(TAP)]. Une nouvelle ligne sera alors insérée, et vous pourrez y spécifier les points de START et de END de la section à insérer.*

8. Une fois que vous avez fini de programmer la nouvelle structure de votre morceau, placez le curseur sur l'icône "GO", puis appuyez sur [ENTER(TAP)].

9. Dans la page d'écran qui apparaît, vous pouvez spécifier la position temporelle à laquelle le morceau restructuré commencera. Par défaut, ce sera SONG END. Si vous désirez modifier cette position, entrez-la avec les touches [Curseur] et la molette TIME/VALUE. Si vous placez le curseur sur "MARKER", puis faites tourner la molette TIME/VALUE, vous pourrez utiliser un Marqueur pour spécifier cette position temporelle.

* *Attention : si vous spécifiez une position temporelle située avant la position SONG END, les données existantes seront réécrites. De même, si vous spécifiez une position temporelle située après le dernier Marqueur existant dans le morceau d'origine, le début du morceau restructuré se verra attribuer un nouveau Marqueur. Si vous spécifiez une position temporelle située avant le dernier Marqueur existant dans le morceau d'origine, le début du morceau restructuré ne se verra pas attribuer un nouveau Marqueur.*

10. Une fois que vous avez fini de procéder aux réglages des positions temporelles, placez le curseur sur l'icône "GO", puis appuyez sur [ENTER(TAP)].

Le morceau restructuré sera alors créé : il commencera à l'endroit indiqué à l'étape 9.

Commander le VS-840 depuis un autre appareil (MMC)

Le VS-840 est compatible MMC. Autrement dit, utilisé conjointement avec un séquenceur MIDI lui aussi compatible MMC, il permet d'effectuer des opérations telles que lecture, stop, avance rapide... sur les deux appareils en n'agisant que sur l'appareil maître.

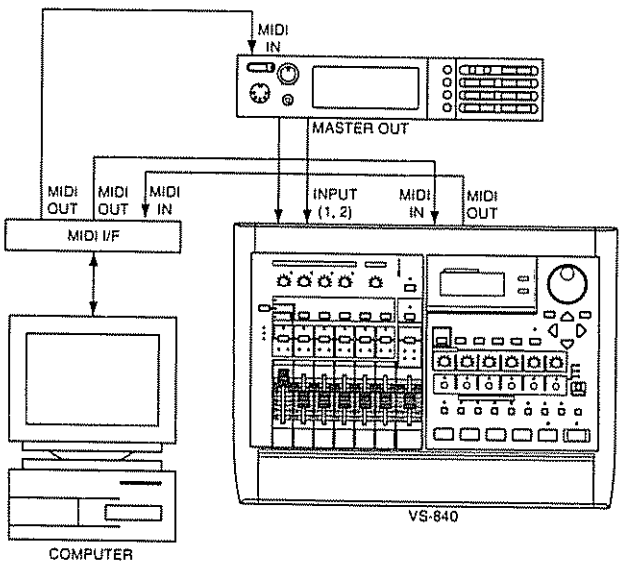
* *Selon l'appareil MIDI que vous utilisez, il est possible que les messages MMC émis par le VS-840 ne soient pas reçus. Dans ce cas, le VS-840 ne peut pas être exploité comme décrit ci-après.*

Les fonctions MMC proposées par le VS-840 sont recensées en détail dans la partie "Implémentation MIDI" (page 170).

< A propos du MMC >
Les lettres MMC signifient "MIDI Machine Control". Ces messages MIDI spécifiques, de type Système Exclusif, permettent de commander plusieurs appareils à partir d'un seul. Le VS-840 est compatible MMC.
Vous pouvez lui faire effectuer des opérations telles que lecture de morceau, stop, avance rapide...

Commander le VS-840 depuis un appareil compatible MMC

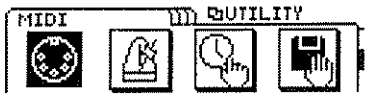
Nous allons expliquer comment exploiter le VS-840 en synchronisation avec un logiciel de séquence compatible MTC et MMC. Reliez les appareils comme ceci :



Avec ces réglages, le logiciel de séquence sera maître pour le MMC, et le VS-840 sera maître pour le MTC. Dès lors, le séquenceur commandera le VS-840 en lecture, stop, avance rapide, etc...

Réglages du VS-840 Maître

1. Appuyez sur [UTILITY]
2. Avec les touches [Curseur], sélectionnez l'icône "MIDI", puis appuyez sur [ENTER(TAP)].



3. Spécifiez le numéro d'identification (ID Number) du VS-840. Pour cela, placez le curseur sur "Device ID" puis, avec la molette TIME/VALUE, sélectionnez "17"

   * *"17" est le réglage par défaut.*

4. Placez le curseur sur "MMC", puis sélectionnez "SLAVE" : de cette façon, le VS-840 recevra les commandes de MIDI Machine Control.

MMC (MMC Mode)
Ce réglage permet de déterminer le comportement du VS-840 vis-à-vis des messages de MIDI Machine Control.

Off:
Aucun MMC ne sera ni transmis, ni reçu.

MASTER:
Le MMC sera transmis - le VS-840 sera alors maître vis-à-vis des autres appareils MIDI.

SLAVE:
Le MMC sera reçu - le VS-840 sera alors esclave vis-à-vis des autres appareils MIDI.

* *Pour plus de détails concernant les commandes MMC implémentées, veuillez vous référer à la partie "Implémentation MIDI", page 170.*

5. Appuyez sur [EXIT], puis sélectionnez l'icône Sync/ Tempo et appuyez sur [ENTER(TAP)].

6. Placez le curseur sur "Gen.", puis sélectionnez "MTC" de façon à ce que le MTC soit transmis.

Gen. (Sync Generator)
Permet de sélectionner le type de signal de synchronisation qui sera transmis sur la prise MIDI OUT. Si vous utilisez un signal de synchronisation émis par le VS-840 pour synchroniser des appareils MIDI externes, réglez ce paramètre sur le type de signal de synchronisation désiré.

Off:
Aucun signal de synchronisation ne sera émis.

MTC:
C'est du MIDI Time Code qui sera émis.

MIDI Clock:
Ce sont des messages d'horloge MIDI (MIDI Clock) qui seront émis, en tenant compte de la Table de Tempo

Sync TRACK:
Ce sont les données MIDI Clock enregistrées sur la piste de synchro qui seront émises.

7. Placez le curseur sur "MTC Type,"et sélectionnez le type de MTC approprié à votre logiciel séquenceur. Ici, choisissez "30."

MTC Type
Permet de régler le type de MIDI Time Code. Selon les spécifications des appareils MIDI que vous utilisez, sélectionnez le type approprié sur le VS-840.

30:
Format 30 images par seconde, non-drop. Utilisé sur des machines audio analogiques à bande, et en vidéo au format NTSC noir et blanc (Japon, USA, etc.).

29N:
Format 29.97 images par seconde, non-drop. Utilisé en vidéo au format NTSC couleur (Japon, USA, etc.).

29D:
Format 29.97 images par seconde, drop. Utilisé en émission vidéo au format NTSC couleur (Japon, USA, etc.).

25:
Format 25 images par seconde. Utilisé en vidéo aux formats PAL et SECAM couleur (Europe), en audio et en film.

24:
Format 24 images par seconde, non drop. Utilisé au cinéma dans tous les pays du monde.

< Format Non-drop et drop >
Les magnétoscopes au standard NTSC utilisent deux formats : non-drop et drop. Dans le format non-drop, le débit d'images est continu. En revanche, dans le format drop, deux images sont sautées au début de chaque minute, sauf toutes les dix minutes.
Dans la plupart des productions vidéo et musicales, gérer un débit d'images continu est plus facile, c'est pourquoi le format non-drop est le plus usité. Toutefois, en studios d'émission, où le timecode doit absolument correspondre au temps affiché par les horloges, c'est le format drop qui est le plus répandu.

8. Appuyez sur [DISPLAY].

   Vous reviendrez au mode Play.

Réglages au niveau du logiciel de séquence

Procédez aux réglages suivants sur le séquenceur que vous utilisez. Pour plus de détails sur la marche à suivre, veuillez vous référer au mode d'emploi de votre logiciel de séquence.

Device ID number	17
MTC	Receive
MTC Type	25 fps
MMC	Transmit (Master)

Si vous avez des problèmes de synchronisation

- ❍ L'appareil que vous utilisez est-il compatible avec le MMC du VS-840 ?
- ❍ Les numéros d'identification correspondent-ils sur les deux appareils ?
- ❍ Sync Generator est-il réglé correctement ?
- ❍ Le même type de MTC est-il sélectionné sur les deux appareils ?

Utilisation d'effets externes

Cette section décrit deux exemples d'utilisation d'effets externes. Veuillez suivre ces explications si vous désirez utiliser vos propres effets externes.

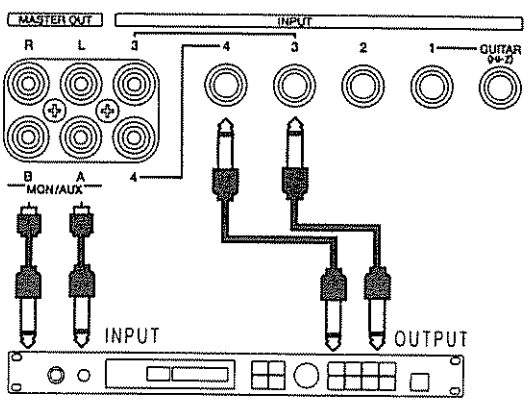
* *Si, alors que Monitor Select se trouve sur AUX, vous essayez de modifier ce réglage pour un autre que AUX, ce message d'alerte apparaîtra : "Vérifiez le routing !"*

Si ce message apparaît et que vous utilisez les prises MON/AUX comme départs d'effet ainsi que les prises INPUT 1 à 4 comme retours d'effet, il faut débrancher immédiatement les câbles de retour d'effet branchés sur les prises INPUT. Sinon un phénomène de bouclage pourrait se produire. Après avoir débranché ces câbles, appuyez sur [ENTER(TAP)] et continuez vos réglages.

Pourquoi cette manipulation ? Parce que si vous modifiez le réglage de Monitor Select (qui n'est dès lors plus AUX) alors que vous vous servez des prises MON/AUX comme départs effet et des prises INPUT 1 à 4 comme retours effet, vous envoyez la sortie des prises MON/AUX aux entrées INPUT, ce qui, selon les réglages effectués sur la console (niveaux de départ notamment), peut déboucher sur des phénomènes de bouclage. De surcroît, même si Monitor Select est réglé sur AUX, monter le niveau de départ effet (AUX Send Level) sur une voie où revient le signal d'un effet peut provoquer le même phénomène de bouclage. Assurez-vous de bien régler ce niveau de départ effet à 0 sur toutes les voies recevant le signal de retour effet.

Ajouter un effet en cours de lecture

Lorsque vous employez des effets externes, utilisez les prises MON/AUX comme départs effet. Dans notre exemple, nous allons ajouter un effet à une modulation stéréo enregistrée sur les pistes 1/2. Nous utiliserons les prises INPUT 3 et 4 pour les retours d'effets. Connectez votre multieffet comme indiqué ci-dessous :



1. Procédez aux réglages nécessaires pour que la sortie de la piste 1 aille en voie 1, celle de la 2 en voie 2, et pour que le signal arrivant en INPUT 3 aille sur la voie 3 et celui en INPUT 4, sur la voie 4 (reportez-vous page 30).

2. Sélectionnez la façon dont le signal est prélevé avant d'aller sur le bus AUX. Appuyez sur [MODE] - le témoin correspondant s'allume. puis appuyez sur [SELECT] de la voie 1, et sur la touche CHANNEL PARAMETER [AUX LEVEL] afin d'accéder à la page de réglage des niveaux de départs auxiliaires (AUX Level). Dans cette page, appuyez deux fois sur la touche [CURSOR ▽] afin d'accéder à l'écran "AUX SEND SW", de façon à indiquer comment le signal sera prélevé sur la voie 1. Dans cet exemple, servez-vous le la molette TIME/VALUE afin de sélectionner "Pre" (Pre FADER) : appuyez ensuite sur la touche [CURSOR ▷] afin de sélectionner la voie 2, et réglez-la également sur "Pre" (Pre FADER).

AUX SEND Switch

Permet de sélectionner où le signal est prélevé avant d'aller vers le bus AUX. Si "Off" est sélectionné, le niveau AUX de cette voie sera affiché "___".

Off:

Aucun signal ne sera prélevé.

Pre EQ:

Le signal sera prélevé avant égaliseur, puis envoyé au bus AUX.

Pre (Pre FADER):

Le signal sera prélevé avant fader, puis envoyé au bus AUX.

Pst (Post FADER):

Le signal sera prélevé après fader, puis envoyé au bus AUX.

3. Ajustez le niveau d'envoi des voies 1 et 2 vers le bus auxiliaire. Dans l'écran "AUX SEND SW", appuyez une fois sur la touche [CURSOR △] afin d'accéder au réglage d'AUX Level B, et, appuyez encore une fois sur la touche [CURSOR △] afin d'accéder au réglage d'AUX Level A. Utilisez les touches [Curseur] pour sélectionner la voie, et réglez les niveaux de départ auxiliaire sur chaque voie comme suit :

Channel 1

AUX Level A = 100
AUX Level B = 0

Channel 2

AUX Level A = 0
AUX Level B = 100

* *Les voies 1 à 4 disposent de deux niveaux de départs auxiliaires, AUX Level A et B. Comme les voies 5/6 et 7/8 sont stéréo, elles ne possèdent qu'un seul niveau de départ auxiliaire, AUX Level. Canal gauche et canal droit seront réglés à un niveau identique.*

4. Commutez la sortie d'écoute Monitor (Monitor Select) sur AUX. Maintenez [SHIFT] enfoncée puis appuyez sur [MONITOR SEL] afin de sélectionner AUX (l'indicateur clignote en vert).

   A présent, le signal du bus AUX sera disponible sur les prises MON/AUX.

5. Réglez le panoramique sur les voies 3 et 4. Veillez à ce que l'indicateur du mode CHANNEL soit allumé. Puis appuyez sur [SELECT] de la voie 3 et appuyez sur la touche CHANNEL PARAMETER [PAN] pour accéder à la page de réglage de panoramique. Réglez celui de la voie 3 sur (L63) et celui de la voie 4 sur (R63).

6. A présent, le signal traité par l'effet sortira sur les prises MASTER OUT. Appuyez sur [DISPLAY] afin de revenir au mode Play.

7. Lancez la lecture du morceau, et ajustez la dose d'effets.

   Le niveau du signal envoyé à l'effet externe se règle via AUX Level sur les voies 1 et 2. Le niveau de retour de signal, lui, est ajusté via les faders des voies 3 et 4.

   Toutefois, l'équilibre son direct/effet dépend de l'effet employé : il vaut mieux ajuster le niveau sur l'appareil externe lui-même, et laisser le VS-840 à un niveau approprié.

   En bougeant les faders des voies 1 et 2, vous agissez sur le niveau du son direct : profitez-en si nécessaire.

Ajouter un effet en fusionnant des pistes

La fusion de piste (en anglais : Track Bouncing) consiste à mélanger deux pistes ou plus, avant de les enregistrer sur une piste restée libre. Rien n'empêche d'ajouter des effets lors de la fusion.
Dans notre exemple, nous allons mélanger deux signaux stéréo, enregistrés en 1/2 et 5/6, sur les pistes 7/8 : nous n'ajouterons l'effet que sur les pistes 1/2.
Utilisez les prises INPUT 3 et 4 pour brancher les retours d'effet.
Branchez votre effet comme indiqué au paragraphe précédent.

1. Procédez aux réglages nécessaires pour que la sortie de la piste 1 aille en voie 1, celle de la 2 en voie 2, et pour que le signal arrivant en INPUT 3 aille sur la voie 3 et celui en INPUT 4, sur la voie 4. Affectez également la lecture des pistes 5/6 sur les voies 5/6 (reportez-vous page 30).

2. Sélectionnez la façon dont le signal est prélevé avant d'aller sur le bus AUX. Appuyez sur [MODE] - le témoin correspondant s'allume. puis sur [SELECT] de la voie 1, et sur la touche CHANNEL

PARAMETER [AUX LEVEL] afin d'accéder à la page de réglage des niveaux de départs auxiliaires (AUX Level). Dans cette page, appuyez deux fois sur la touche [CURSOR ▽] afin d'accéder à l'écran "AUX SEND SW", de façon à spécifier comment le signal sera prélevé sur la voie 1. Dans cet exemple, servez-vous le la molette TIME/VALUE afin de sélectionner "Pre" (Pre FADER) : appuyez ensuite sur la touche [CURSOR ▷] afin de sélectionner la voie 2, et réglez-la également sur "Pre" (Pre FADER).

AUX SEND Switch

Permet de sélectionner où le signal est prélevé avant d'aller vers le bus AUX. Si "Off" est sélectionné, le niveau AUX de cette voie sera affiché "---."

Off:

Aucun signal ne sera prélevé.

Pre EQ:

Le signal sera prélevé avant égaliseur, puis envoyé au bus AUX.

Pre (Pre FADER):

Le signal sera prélevé avant fader, puis envoyé au bus AUX.

Pst (Post FADER):

Le signal sera prélevé après fader, puis envoyé au bus AUX.

3. Ajustez le niveau d'envoi des voies 1 et 2 vers le bus auxiliaire. Dans l'écran "AUX SEND SW", appuyez une fois sur la touche [CURSOR △] afin d'accéder au réglage d'AUX Level B, et, appuyez encore une fois sur la touche [CURSOR △] afin d'accéder au réglage d'AUX Level A. Utilisez les touches [Curseur] pour sélectionner la voie, et réglez les niveaux de départ auxiliaire sur chaque voie comme suit :

Channel 1

AUX Level A = 100
AUX Level B = 0

Channel 2

AUX Level A = 0
AUX Level B = 100

* *Les voies 1 à 4 disposent de deux niveaux de départs auxiliaires, AUX Level A et B. Comme les voies 5/6 et 7/8 sont stéréo, elles ne possèdent qu'un seul niveau de départ auxiliaire, AUX Level. Canal gauche et canal droit seront réglés à un niveau identique*

4. Commutez la sortie d'écoute Monitor (Monitor Select) sur AUX. Maintenez [SHIFT] enfoncée puis appuyez sur [MONITOR SEL] afin de sélectionner AUX (le témoin clignote en vert).

A présent, le signal du bus AUX sera disponible sur les prises MON/AUX.

5. Réglez le panoramique sur les voies 3 et 4. Assurez-vous que l'indicateur du mode CHANNEL est allumé. Puis appuyez sur [SELECT] de la voie 3 et appuyez sur la touche CHANNEL PARAMETER [PAN] pour accéder à la page de réglage de panoramique. Réglez celui de la voie 3 sur (L63) et celui de la voie 4 sur (R63).

6. A présent, le signal traité par l'effet sortira sur les prises MASTER OUT. Appuyez sur [DISPLAY] afin de revenir au mode Play.

7. Procédez aux réglages nécessaires, afin que les voies 3 et 4 ainsi que la voie 5/6 soient assignées au bus d'enregistrement CD (REC bus CD) - voir page 30.

8. Réglez l'état des pistes 7/8 sur REC, déclenchez la lecture du morceau, et réglez les effets. Une fois ces réglages effectués, vous pouvez enregistrer (voir page 52).

Le niveau du signal envoyé à l'effet externe se règle via AUX Level sur les voies 1 et 2. Le niveau de retour de signal, lui, est ajusté via les faders des voies 3 et 4.

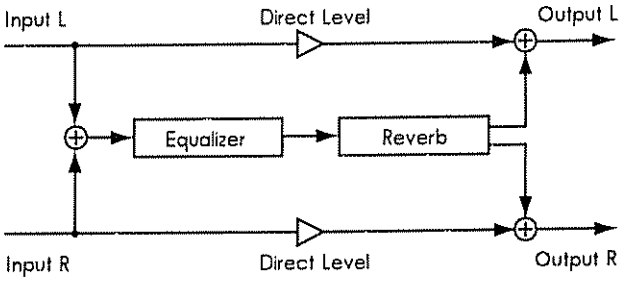
Toutefois, l'équilibre son direct/effet dépend de l'effet employé : il vaut mieux ajuster le niveau sur l'appareil externe lui-même, et laisser le VS-840 à un niveau approprié.

Liste des algorithmes

Cette section contient la description de chacun des algorithmes. Vérifiez dans la liste des "Preset Patch" l'algorithme utilisé par le Patch qui vous sert de point de départ, puis reportez-vous à cette section pour avoir la description de l'algorithme. Pour les détails concernant la fonction de chaque paramètre, reportez-vous à la section "Fonction de chaque paramètre" (page 150).

* *Si le paramètre Switch est réglé sur "Effect," les paramètres suivis d'un "(*)" peuvent être contrôlés par une pédale.*

1. Reverb 1



Réverbération avec fonction Gate (porte). En plus de l'effet de réverb habituel, peut aussi être utilisé comme réverb à porte.

EQ

Effect On/Off	Off	On	
Low Gain	-12	+12	[dB]
Low Freq	40	1 5k	[Hz]
Mid Gain	-12	+12	[dB]
Mid Freq	200	8 0k	[Hz]
Mid Q	0 5	16	
High Gain	-12	+12	[dB]
High Freq	500	18k	[Hz]
Level	-12	+12	[dB]

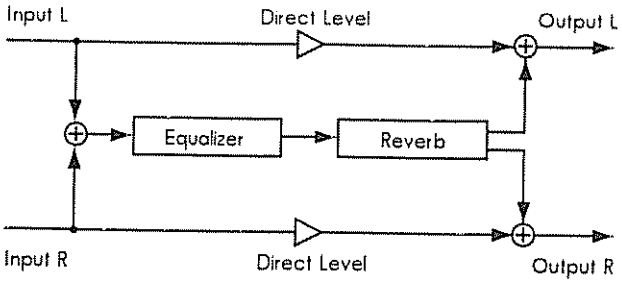
Reverb

Effect On/Off (*)	Off	On	
Room Size	5.6	32 6	[m]
Reverb Time	0 1	32 0	[s]
D:E Balance	100:0	0:100	
Level	0	100	
Pre Delay	0	200	[ms]
Density	0	100	
ER Level	0	100	
Release Dnsty	0	100	
Low Damp Gain	-36	0	[dB]
Low Damp Freq	55	4 0k	[Hz]
Hi Damp Gain	-36	0	[dB]
Hi Damp Freq	4 0k	20k	[Hz]
Hi Cut Filter	200	20 0k	[Hz]

--- Gate ---

Gate On/Off	Off	On
Threshold	0	100
Hold Time	1	100
Release Time	1	100

2. Reverb 2



Simule la réverbération d'une pièce ou d'un hall.

EQ

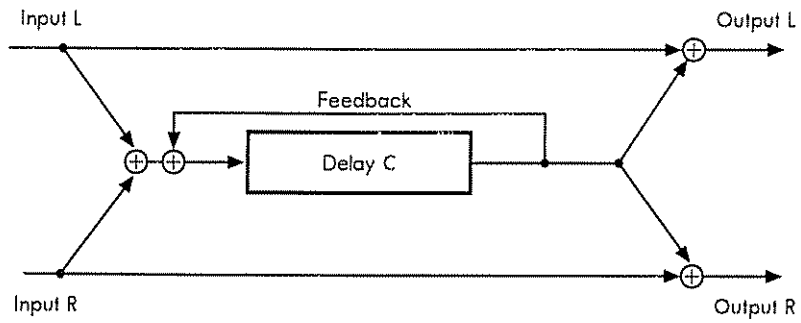
Effect On/Off	Off	On	
Low Gain	-12	+12	[dB]
Low Freq	40	1.5k	[Hz]
Mid Gain	-12	+12	[dB]
Mid Freq	200	8.0k	[Hz]
Mid Q	0.5	16	
High Gain	-12	+12	[dB]
High Freq	500	18k	[Hz]
Level	-12	+12	[dB]

Reverb

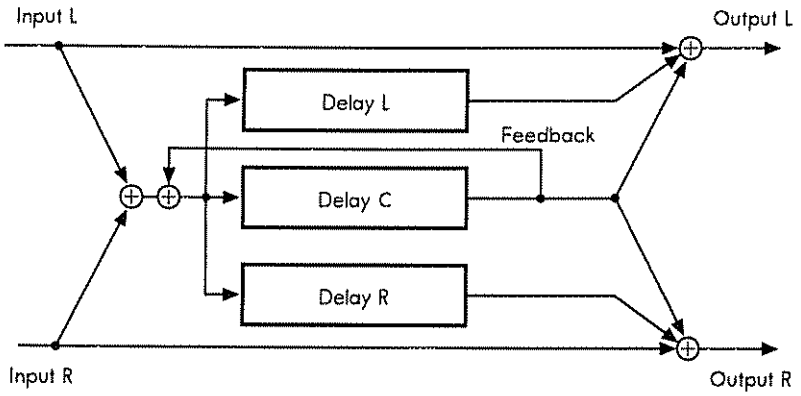
Effect On/Off (*)	Off	On	
Reverb Type	Room, Hall		
Room Size	1	10	
Reverb Time	0.1	32.0	[S]
D:E Balance	100:0	0:100	
Level	0	100	
Pre Delay	0	200	[mS]
Density	0	100	
ER Level	0	100	
Low Damp Gain	-36	0	[dB]
Low Damp Freq	55	4.0k	[Hz]
Hi Damp Gain	-36	0	[dB]
Hi Damp Freq	4.0k	20k	[Hz]
Hi Cut Filter	200	20.0k	[Hz]

3. Tap Delay

<Single>



<3Tap>



Vous avez le choix entre deux types de delay (simple ou 3 taps). Le réglage de la durée (Time) du retard peut être effectué afin de correspondre au tempo du morceau en train d'être joué.

Delay

Effect On/Off (*)	Off	On	
Mode	Normal, Tempo		
Type	Single, 3Tap		

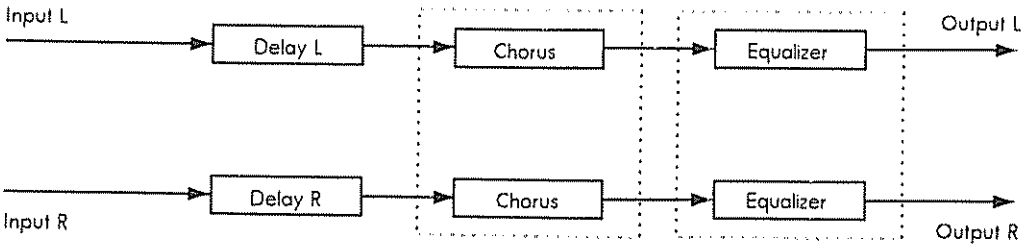
<Single>

Delay Time	1	2800 [ms]	:(Normal)
Tempo	50	300	:(Tempo)
Interval	1/4	4 0	:(Tempo)
Feedback	0	100	
Effect Level	0	120	
Direct Level	0	100	
High Damp	-50	0	
Hi Cut Filter	500	12 5k, Flat	[Hz]
Smooth	Off	On	

<3Tap>

Delay Time C	1	2800 [ms]	:(Normal)
Tempo	50	300	:(Tempo)
DlyInterval C	1/4	4 0	:(Tempo)
Delay Time L	1	400	[%]
Delay Time R	1	400	[%]
Feedback	0	100	
Level C	0	100	
Level L	0	100	
Level R	0	100	
Effect Level	0	120	
Direct Level	0	100	
High Damp	-50	0	
Hi Cut Filter	500	12 5k, Flat	[Hz]
Smooth	Off	On	

4. Stereo Delay Chorus



Ce algorithme raccorde en série un délai et un chorus stéréo, permettant d'ajouter de la profondeur et de l'ampleur au son, tout en préservant le positionnement du signal d'entrée stéréo.

Stereo Delay

Effect On/Off (*)	Off	On	
Delay Time Lch	1	1400	[ms]
Delay Time Rch	1	1400	[ms]
Feedback Lch	0	100	
Feedback Rch	0	100	
Effect Level	0	120	
Direct Level	0	100	
High Damp	-50	0	[dB]
Hi Cut Filter	500	12 5k, Flat	[Hz]
Smooth	Off	On	

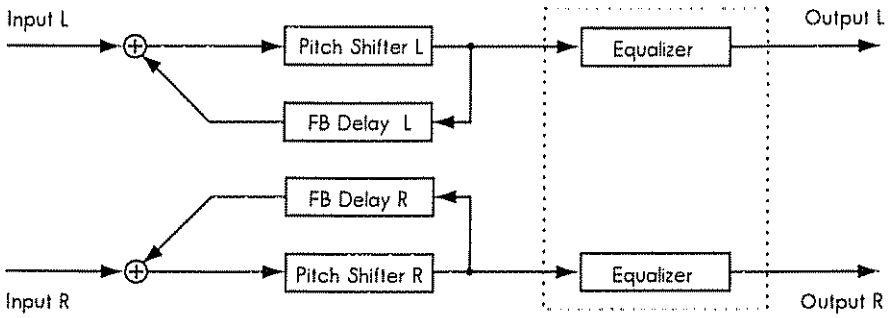
Stereo Chorus

Effect On/Off	Off	On	
Polarity	Sync, Inv		
Rate	0	100	
Depth	0	100	
Effect Level	0	100	
Direct On/Off	Off	On	
Pre Delay	0.0	50.0	[ms]
Lo Cut Filter	Flat, 55	800	[Hz]
Hi Cut Filter	500	12 5k, Flat	[Hz]

EQ

Effect On/Off	Off	On	
Low Gain	-12	+12	[dB]
Low Freq	40	1 5k	[Hz]
Mid Gain	-12	+12	[dB]
Mid Freq	200	8 0k	[Hz]
Mid Q	0 5	16	
High Gain	-12	+12	[dB]
High Freq	500	18k	[Hz]
Level	-12	+12	[dB]

5. Stereo Pitch Shifter Delay



Cet algorithme applique un délai au son décalé en hauteur (Pitch-Shift) et vous permet de lui ajouter du feedback. Ceci peut servir à produire un effet de Pitch Shift spécial grâce auquel la hauteur varie en continue. Il peut bien sûr être aussi utilisé comme un Pitch Shifter stéréo habituel

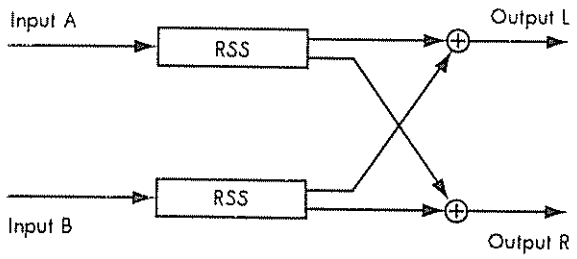
Pitch Shifter

Effect On/Off (*)	Off	On	
Mode	Fast, Medium, Slow		
Lch Pitch	-24	+24	
Rch Pitch	-24	+24	
Lch Fine	-50	+50	
Rch Fine	-50	+50	
Lch Pre Delay	0.0	50.0	[ms]
Rch Pre Delay	0.0	50.0	[ms]
Lch FB Delay	1	1200	[ms]
Rch FB Delay	1	1200	[ms]
Lch FB Level	0	100	
Rch FB Level	0	100	
D:E Balance	100:0	0:100	
Level	0	100	
Smooth	Off	On	

EQ

Effect On/Off	On	Off	
Low Gain	-12	+12	[dB]
Low Freq	40	1.5k	[Hz]
Mid Gain	-12	+12	[dB]
Mid Freq	200	8.0k	[Hz]
Mid Q	0.5	16	
High Gain	-12	+12	[dB]
High Freq	500	18k	[Hz]
Level	-12	+12	[dB]

6. 2 ch RSS

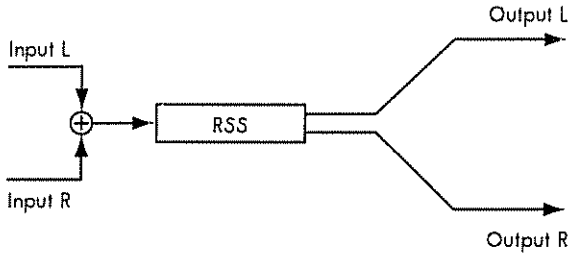


Cet algorithme vous permet de préciser l'emplacement dans l'espace de chaque voie d'entrée. Lorsque vous utilisez cet algorithme, ne laissez pas de son direct en sortie. Si vous utilisez le bus Effect, le paramètre Effect Pan de la voie doit être réglé sur "L63" pour que l'entrée soit sur INPUT A; réglez-le sur "R63" pour utiliser INPUT B comme entrée.

RSS(2ch)

Effect On/Off (*)	Off	On
Azimuth A	L180	R180
Elevation A	-54	54
Azimuth B	L180	R180
Elevation B	-54	54

7. Panner

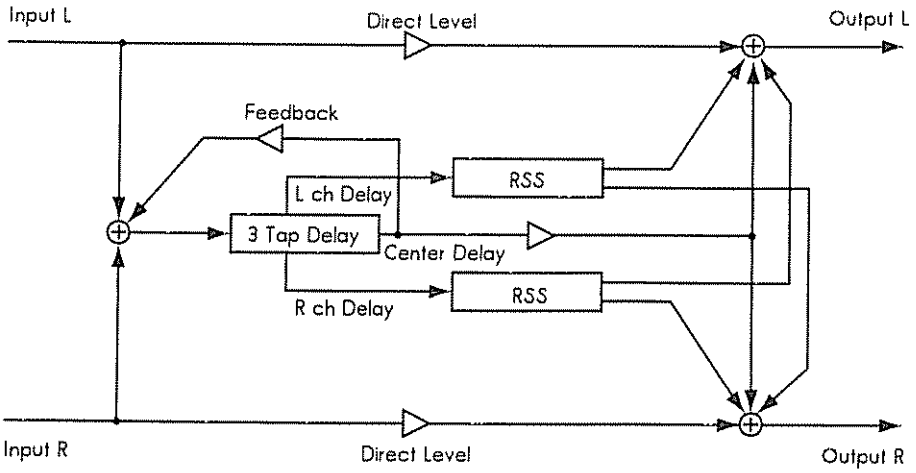


RSS (Panoramique) donne l'impression que le son tourne autour de l'auditeur.

RSS (Panner)

Effect On/Off	Off	On
Speed	0	100
Direction (*)	CW	CCW

8. Delay RSS

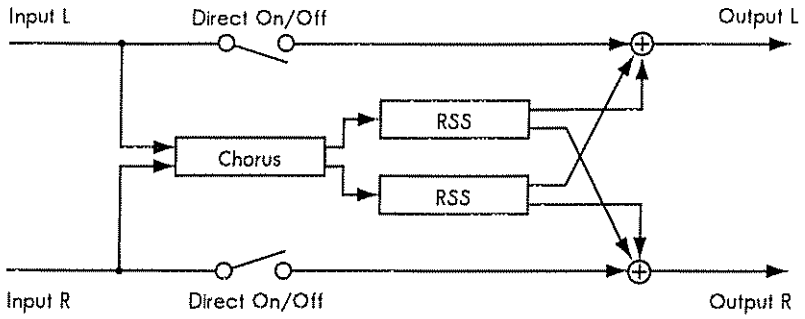


Cet algorithme est un délai composé de trois sons indépendants. Le RSS est connecté à chaque sortie, gauche et droite. Le son du canal gauche est placé 90 degrés à gauche et celui du canal droit, 90 degrés à droite. Un Feedback peut être appliqué à la sortie du délai central (Center Delay).

Delay

Effect On/Off (*)	Off	On	
Delay Time C	1	2800	[ms]
Delay Time L	1	400	[%]
Delay Time R	1	400	[%]
Feedback	0	100	
Level C	0	100	
Level L	0	100	
Level R	0	100	
Effect Level	0	120	
Direct Level	0	100	
High Damp	-50	0	
Hi Cut Filter	500	12 5k, Flat	[Hz]
Smooth	Off	On	

9. Chorus RSS

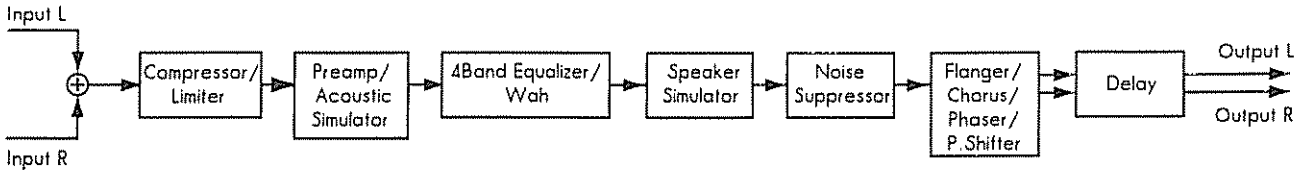


Cet algorithme est un chorus avec le RSS connecté à la sortie. Le son du canal gauche est placé 90 degrés à gauche et celui du canal droit 90 degrés à droite.

Chorus

Effect On/Off (*)	Off	On	
Polarity	Sync, Inv		
Rate	0	100	
Depth	0	100	
Effect Level	0	100	
Direct On/Off	Off	On	
Pre Delay	0 0	50 0	[ms]
Lo Cut Filter	Flat, 55	800	[Hz]
Hi Cut Filter	500	12 5k, Flat	[Hz]

10. Guitar Multi 1



Il s'agit d'un multi-effet pour guitare. Il permet de produire une grande variété de sons, dont des simulations de distorsion générées par un préampli et même des simulations de guitare acoustique. L'effet de Pitch Shifter peut servir à simuler une guitare douze cordes.

* *Avec ("Phaser" et "P. Shifter"), la sortie deviendra mono*

Compressor/Limiter

Effect On/Off	Off	On
Effect Type	Comp, Limiter	

[Compressor]

Sustain	0	100
Attack	0	100
Tone	-50	+50
Level	0	100

[Limiter]

Threshold	0	100
Release	0	100
Tone	-50	+50
Level	0	100

PreAmp

Effect On/Off	Off	On
Effect Type	Preamp, AC Sim	
Amp Type	JC-120, Clean, Crunch, Match, Voxy, Blues, BG Lead, MS(1), MS(2), MS(1+2), Sldn, Metal, Metal D	
Volume	0	100
Bass	0	100
Middle	0	100
Treble	0	100
Presence	0	100
Master	0	100
Bright	Off	On
Gain	Low, Middle, High	

Acoustic Simulator

Effect On/Off	Off	On
Effect Type	Preamp, AC Sim	
Top	0	100
Body	0	100
Level	0	100

4Band Equalizer

Effect On/Off	Off	On	
Effect Type	Eq, Wah		
Low Gain	-20	+20	[dB]
Low-Mid Gain	-20	+20	[dB]
Low-Mid Freq	100	10k	[Hz]
Low-Mid Q	0.5	16	
High-Mid Gain	-20	+20	[dB]
High-Mid Freq	100	10k	[Hz]
High-Mid Q	0.5	16	
High Gain	-20	+20	[dB]
Level	-20	+20	[dB]

Wah(T-Wah/A-Wah)

Effect On/Off	Off	On
Effect Type	Eq, Wah	
WAH Type	T[UP], T[DOWN], A[UP], A[DOWN]	

[T-WAH]

Sens	0	100
Frequency	0	100
Peak	0	100 (par défaut 50)
Level	0	100

[A-WAH]

Frequency	0	100
Rate	0	100
Depth	0	100
Peak	0	100 (par défaut 50)
Level	0	100

Speaker Simulator

Effect On/Off	Off	On	
Sp Type	Small, Middle, JC-120, TWIN, twin, MATCH, match, VOXY, voxy, BG STK, bg stk, MS STK, ms stk, METAL		
Mic Setting	Center, 1	10	[cm]
Mic Level	0	100	
Direct Level	0	100	

Noise Suppressor

Effect On/Off	Off	On
Threshold	0	100
Release	0	100

Flanger

Effect On/Off	Off	On
Effect Type	Flanger, Chorus, Phaser, PS	
Rate	0	100
Depth	0	100
Manual	0	100
Resonance	0	100
Separation	0	100

Chorus

Effect On/Off	Off	On	
Effect Type	Flanger, Chorus, Phaser, PS		
Mode	Mono, Stereo		
Rate	0	100	
Depth	0	100	
Effect Level	0	100	
Pre Delay	0.0	50.0	[ms]
Low Cut Filter	Flat, 55	800	[Hz]
High Cut Filter	500	12.5k, Flat	[Hz]

Phaser

Effect On/Off	Off	On	
Effect Type	Flanger, Chorus, Phaser, PS		
Rate	0	100	
Depth	0	100	
Manual	0	100	
Resonance	-100	+100	

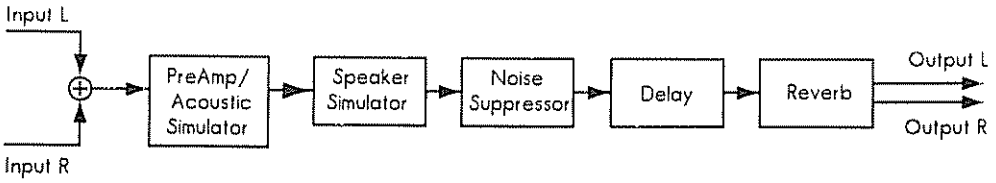
Pitch Shifter

Effect On/Off	Off	On	
Effect Type	Flanger, Chorus, Phaser, PS		
Mode	Fast, Medium, Slow, Inv1, Inv2		
Pitch	-24	+24	
Fine	-50	+50	
D:E Balance	100:0	0:100	
Level	0	100	

Delay

Effect On/Off (*)	Off	On	
Delay Time	1	1400	[ms]
Feedback	0	100	
Effect Level	0	120	
Direct Level	0	100	

11. Guitar Multi 2



Il s'agit d'un multi-effet pour guitare, convenant à la création de sons de base.

PreAmp

Effect On/Off	Off	On	
Effect Type	Preamp, AC Sim		
Type	JC-120, Clean, Crunch, Match, Voxy, Blues, BG Lead, MS(1), MS(2), MS(1+2), Sldn, Metal, Metal D		
Volume	0	100	
Bass	0	100	
Middle	0	100	
Treble	0	100	
Presence	0	100	
Master	0	100	
Bright	Off	On	
Gain	Low, Middle, High		

Acoustic Simulator

Effect On/Off	Off	On	
Effect Type	Preamp, AC Sim		
Top	0	100	
Body	0	100	
Level	0	100	

Speaker Simulator

Effect On/Off	Off	On	
Type	Small, Middle, JC-120, TWIN, twin, MATCH, match, VOXY, voxy, BG STK, bg stk, MS STK, ms stk, METAL		
Mic Setting	Center, 1	10	[cm]
Mic Level	0	100	
Direct Level	0	100	

Noise Suppressor

Effect On/Off	Off	On	
Threshold	0	100	
Release	0	100	

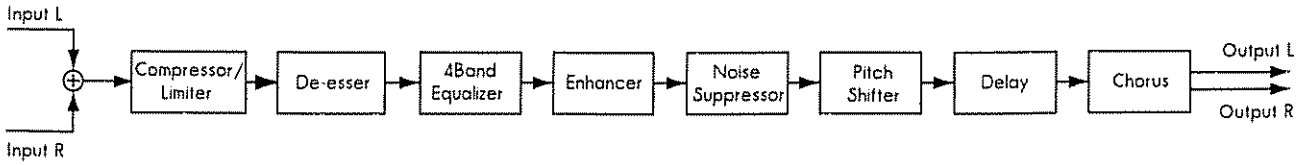
Delay

Effect On/Off (*)	Off	On	
Delay Time	1	2000	[ms]
Feedback	0	100	
Effect Level	0	120	
Direct Level	0	100	

Reverb

Effect On/Off	Off	On	
Type	Room1, Room2, Hall1, Hall2, Plate		
Reverb Time	0.1	10	[s]
D:E Balance	100:0	0:100	
Level	0	100	
Pre Delay	0	200	[ms]
Density	0	10	
Lo Cut Filter	Flat, 55	800	[Hz]
Hi Cut Filter	500	12.5k, Flat	[Hz]

12. Vocal Multi 1



Multi-effet spécialement conçu pour les voix. Des effets spéciaux peuvent aussi être créés grâce au Pitch Shifter.

Compressor/Limiter

Effect On/Off	Off	On	
Type	Comp, Limiter		
[Compressor]			
Threshold	0	100	
Ratio	1 5:1	100:1	
Attack	0	100	
Release	0	100	
Tone	-50	+50	
Level	0	100	
[Limiter]			
Threshold	0	100	
Release	0	100	
Tone	-50	+50	
Level	0	100	

De-esser

Effect On/Off	Off	On	
Sens	0	100	
Frequency	1k	10k	[Hz]

4Band Equalizer

Effect On/Off	Off	On	
Low Gain	-20	+20	[dB]
Low-Mid Gain	-20	+20	[dB]
Low-Mid Freq	100	10k	[Hz]
Low-Mid Q	0 5	16	
High-Mid Gain	-20	+20	[dB]
High-Mid Freq	100	10k	[Hz]
High-Mid Q	0 5	16	
High Gain	-20	+20	[dB]
Level	-20	+20	[dB]

Enhancer

Effect On/Off	Off	On
Sens	0	100
Frequency	1k	10k
Mix Level	0	100
Low Mix Level	0	100
Level	0	100

Noise Suppressor

Effect On/Off	Off	On
Threshold	0	100
Release	0	100

Pitch Shifter

Effect On/Off	Off	On
Mode	Fast, Medium, Slow, Inv1, Inv2	
Pitch	-24	+24
Fine	-50	+50
D:E Balance	100:0	0:100
Level	0	100

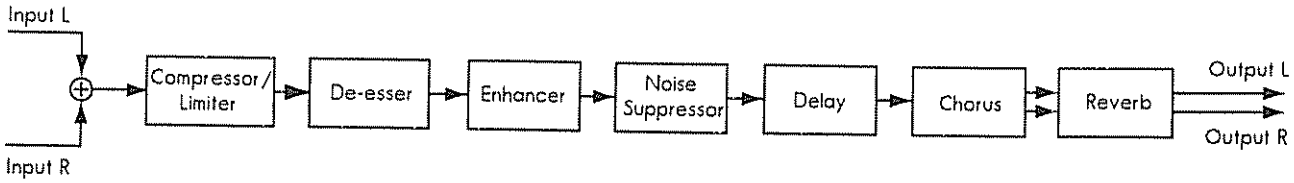
Delay

Effect On/Off (*)	Off	On	
Delay Time	1	1400	[ms]
Feedback	0	100	
Effect Level	0	120	
Direct Level	0	100	

Chorus

Effect On/Off	Off	On	
Mode	Mono, Stereo		
Rate	0	100	
Depth	0	100	
Effect Level	0	100	
Pre Delay	0 0	50 0	[ms]
Lo Cut Filter	Flat, 55	800	[Hz]
Hi Cut Filter	500	12.5k, Flat	[Hz]

13. Vocal Multi 2



Multi-effet spécialement conçu pour les voix, fournissant les effets de base indispensables.

Compressor/Limiter

Effect On/Off	Off	On	
Type	Comp, Limiter		
[Compressor]			
Threshold	0	100	
Ratio	1 5:1	100:1	
Attack	0	100	
Release	0	100	
Tone	-50	+50	
Level	0	100	
[Limiter]			
Threshold	0	100	
Release	0	100	
Tone	-50	+50	
Level	0	100	

De-esser

Effect On/Off	Off	On	
Sens	0	100	
Frequency	1k	10k	[Hz]

Enhancer

Effect On/Off	Off	On	
Sens	0	100	
Frequency	1k	10k	[Hz]
Mix Level	0	100	
Low Mix Level	0	100	
Level	0	100	

Noise Suppressor

Effect On/Off	Off	On	
Threshold	0	100	
Release	0	100	

Delay

Effect On/Off (*)	Off	On	
Delay Time	1	2000	[ms]
Feedback	0	100	
Effect Level	0	120	
Direct Level	0	100	

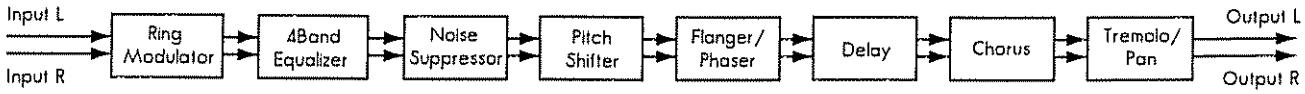
Chorus

Effect On/Off	Off	On	
Mode	Mono, Stereo		
Rate	0	100	
Depth	0	100	
Effect Level	0	100	
Pre Delay	0 0	50 0	[ms]
Lo Cut Filter	Flat, 55	800	[Hz]
Hi Cut Filter	500	12 5k, Flat	[Hz]

Reverb

Effect On/Off	Off	On	
Type	Room1, Room2, Hall1, Hall2, Plate		
Reverb Time	0 1	10	[s]
D:E Balance	100:0	0:100	
Level	0	100	
Pre Delay	0	200	[ms]
Density	0	10	
Lo Cut Filter	Flat, 55	800	[Hz]
Hi Cut Filter	500	12 5k, Flat	[Hz]

14. Keyboard Multi



Multi-effet spécialement conçu pour les claviers.

* *Le son avec Pitch-Shift sortira en mono.*

Ring Modulator

Effect On/Off	Off	On	
Frequency	0	100	
Effect Level	0	100	
Direct Level	0	100	

4Band Equalizer

Effect On/Off	Off	On	
Low Gain	-20	+20	[dB]
Low-Mid Gain	-20	+20	[dB]
Low-Mid Freq	100	10k	[Hz]
Low-Mid Q	0.5	16	
High-Mid Gain	-20	+20	[dB]
High-Mid Freq	100	10k	[Hz]
High-Mid Q	0.5	16	
High Gain	-20	+20	[dB]
Level	-20	+20	[dB]

Noise Suppressor

Effect On/Off	Off	On
Threshold	0	100
Release	0	100

Pitch Shifter

Effect On/Off	Off	On
Mode	Fast, Medium, Slow	
Pitch	-24	+24
Fine	-50	+50
D:E Balance	100:0	0:100
Level	0	100

Flanger

Effect On/Off	Off	On
Effect Type	Flanger, Phaser	
Rate	0	100
Depth	0	100
Manual	0	100
Resonance	0	100
Separation	0	100

Phaser

Effect On/Off	Off	On
Effect Type	Flanger, Phaser	
Rate	0	100
Depth	0	100
Manual	0	100
Resonance	-100	+100
Separation	0	100

Delay

Effect On/Off (*)	Off	On	
Delay Time	1	1200	[ms]
Feedback	0	100	
Effect Level	0	120	
Direct Level	0	100	

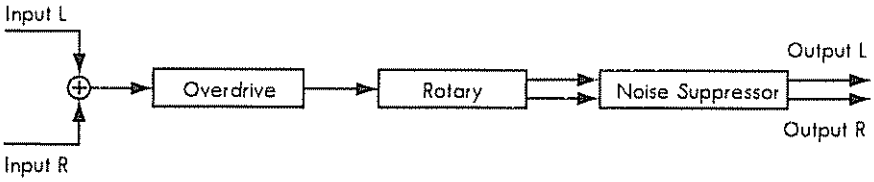
Chorus

Effect On/Off	Off	On	
Polarity	Sync, Inv		
Rate	0	100	
Depth	0	100	
Effect Level	0	100	
Pre Delay	0.0	50.0	[ms]
Lo Cut Filter	Flat, 55	800	[Hz]
Hi Cut Filter	500	12.5k, Flat	[Hz]

Tremolo/Pan

Effect On/Off	Off	On
Mode	Tre ∧, Tre ⊓, Pan ∧, Pan ⊓	
Rate	0	100
Depth	0	100
Balance	L100:R0	L0:R100

15. Rotary



Simulation d'un haut-parleur rotatif produisant un effet de modulation caractéristique. La distorsion (Overdrive) produite par l'ampli à tube du haut-parleur rotatif est également simulée

* *L'Overdrive ne peut pas être utilisé seul.*

Overdrive

Effect On/Off	Off	On
Gain	0	100
Drive	1	100
Level	0	100

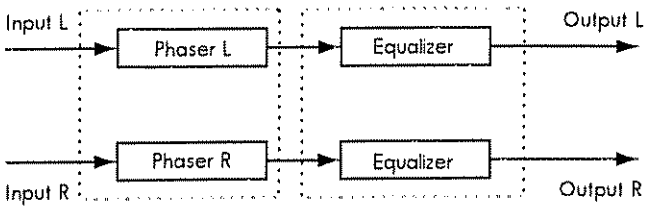
Rotary

Effect On/Off	On	Off	
Speed Select (*)	Slow, Fast		
Horn(fast)	5.00	10.00	[Hz]
Rotor(fast)	5.00	10.00	[Hz]
Horn(slow)	0.05	5.00	[Hz]
Rotor(slow)	0.05	5.00	[Hz]
Rise T;Horn	1	100	
Rise T;Rotor	1	100	
Fall T;Horn	1	100	
Fall T;Rotor	1	100	
R:H Balance	90:10	10:90	
Mic Setting	OfMic, OnMic		
Horn Depth	0	100	
Rotor Depth	0	100	
Horn Tremolo	0	100	
Rotor Tremolo	0	100	
Diffusion	0	100	
Effect Level	0	100	

Noise Suppressor

Effect On/Off	Off	On
Threshold	0	100
Release	0	100

16. Stereo Phaser



Effet de Phaser stéréo entrée/sortie

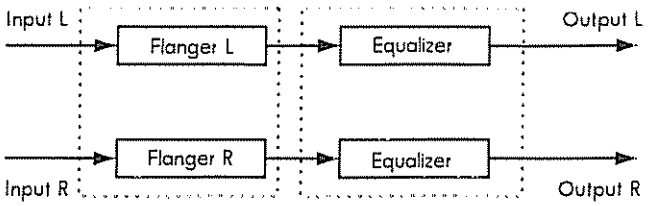
Stereo Phaser

Effect On/Off (*)	Off	On	
Type	4	12	[stage]
Rate	0	100	
Depth	0	100	
Manual	0	100	
Resonance	-100	+100	
Separation	0	100	
Step	Off, 1	100	

EQ

Effect On/Off	Off	On	
Low Gain	-12	+12	[dB]
Low Freq	40	1.5k	[Hz]
Mid Gain	-12	+12	[dB]
Mid Freq	200	8.0k	[Hz]
Mid Q	0.5	16	
High Gain	-12	+12	[dB]
High Freq	500	18k	[Hz]
Level	-12	+12	[dB]

17. Stereo Flanger



Effet de Flanger stéréo entrée/sortie.

Stereo Flanger

Effect On/Off (*)	Off	On
Rate	0	100
Depth	0	100
Manual	0	100
Resonance	0	100
Separation	0	100
Gate	Off, 1	100
Direct Switch	Off	On

EQ

Effect On/Off	Off	On	
Low Gain	-12	+12	[dB]
Low Freq	40	1 5k	[Hz]
Mid Gain	-12	+12	[dB]
Mid Freq	200	8 0k	[Hz]
Mid Q	0.5	16	
High Gain	-12	+12	[dB]
High Freq	500	18k	[Hz]
Level	-12	+12	[dB]

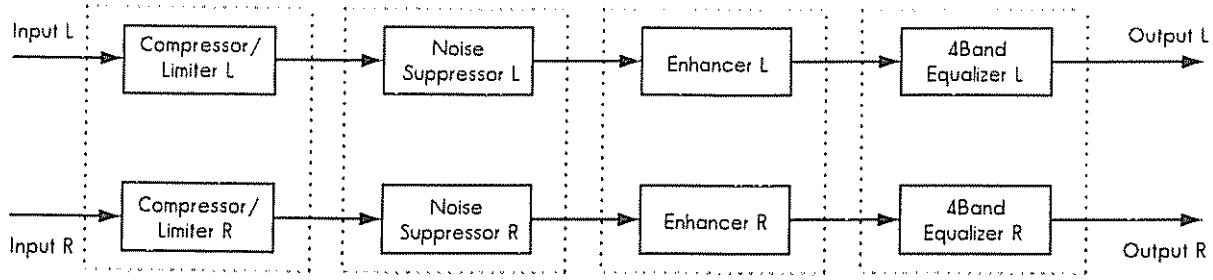
18. Tremolo Pan

Ajoute un trémolo ou un effet de panoramique automatique (auto-pan).

Tremolo/Pan

Effect On/Off (*)	Off	On
Mode	Tre ∧, Tre ⊓, Pan ∧, Pan ⊓	
Rate	0	100
Depth	0	100
Balance	L100:R0	L0:R100

19. Stereo Multi



Cet algorithme raccorde quatre types d'effet de base, tous en stéréo complète.

Compressor/Limiter

Effect On/Off	Off	On	
Detector in	L, R, Link		
Type	Comp, Limiter		

[Compressor]

Threshold	0	100	
Ratio	1 5:1	100:1	
Attack	0	100	
Release	0	100	
Tone	-50	+50	
Level	0	100	

[Limiter]

Threshold	0	100	
Release	0	100	
Tone	-50	+50	
Level	0	100	

Noise Suppressor

Effect On/Off	Off	On	
Detector in	L, R, Link		
Threshold	0	100	
Release	0	100	

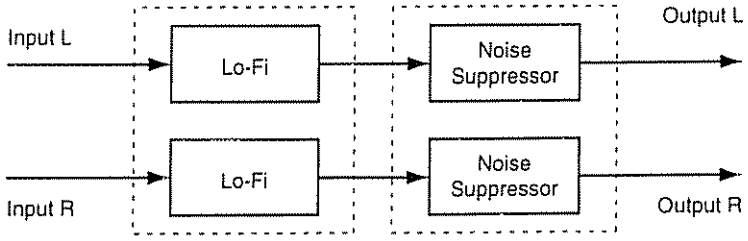
Enhancer

Effect On/Off	Off	On	
Detector in	L, R, Link		
Sens	0	100	
Frequency	1k	10k	[Hz]
Mix Level	0	100	
Low Mix Level	0	100	
Level	0	100	

4Band Equalizer

Effect On/Off (*)	Off	On	
Low Gain	-20	+20	[dB]
Low-Mid Gain	-20	+20	[dB]
Low-Mid Freq	100	10k	[Hz]
Low-Mid Q	0.5	16	
High-Mid Gain	-20	+20	[dB]
High-Mid Freq	100	10k	[Hz]
High-Mid Q	0 5	16	
High Gain	-20	+20	[dB]
Level	-20	+20	[dB]

20. Lo-Fi Box



Permet de simuler les sons émis par une radio AM (en modulation d'amplitude), les sons des vieux disques joués sur les anciens phonographes et même les déformations extrêmes du son produit par un processeur de mauvaise qualité (lo-fi).

Effect On/Off (*)	Off	On	
Mode	Radio, Player, LO-FI		

[Radio, Player]

Tuning	0	100	:Radio
Wow Flutter	0	100	:Player
Noise	0	100	
Filter	0	100	
Sound	0	100	

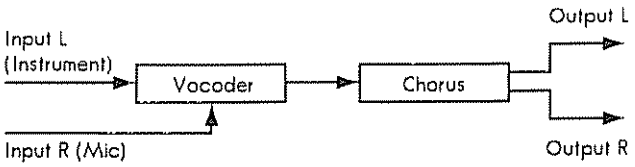
[Lo-Fi Processor]

Pre Filter	Off	On	
Sample Rate	Off, 1/2	1/32	
Bit	Off, 15	1	[bit]
Post Filter	Off	On	
Effect Level	0	100	
Direct Level	0	100	
R M F	Off, LPF, BPF, HPF		
Cut Off	0	100	
Resonance	0	100	
Gain	0	24	[dB]

Noise Suppressor

Effect On/Off	Off	On	
Threshold	0	100	
Release	0	100	

21. Vocoder



Le Vocoder crée des effets "d'instrument parlant". Lorsque vous utilisez le Vocoder, il faut qu'un son instrumental entre par le canal A et qu'une voix entre par le canal B. Le son instrumental est alors divisé en dix bandes de fréquence et traité en fonction des caractéristiques de fréquence de la voix.

Vocoder

Effect On/Off (*)	Off	On	
Sens	0	100	
Character 1	0	100	
Character 2	0	100	
Character 3	0	100	
Character 4	0	100	
Character 5	0	100	
Character 6	0	100	
Character 7	0	100	
Character 8	0	100	
Character 9	0	100	
Character 10	0	100	
Mic HPF	THRU, 90	12k	[Hz]
Mic Mix	0	100	
NS Threshold	0	100	
Vocoder Level	0	100	

Chorus

Effect On/Off	Off	On	
Mode	Mono, Stereo		
Rate	0	100	
Depth	0	100	
Effect Level	0	100	
Direct On/Off	Off	On	
Pre Delay	0.0	50.0	[ms]
Lo Cut Filter	Flat, 55	800	[Hz]
Hi Cut Filter	500	12.5k, Flat	[Hz]

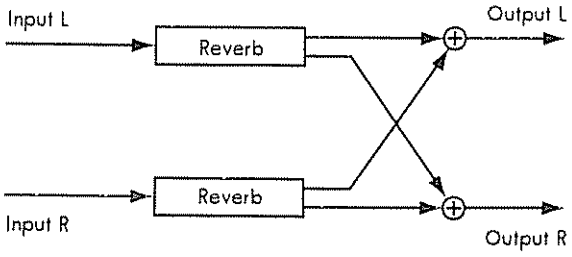
22. Space Chorus

Cet effet de chorus simule le son du très célèbre SDD-320 Dimension D Roland.

Space Chorus

Effect On/Off (*)	Off	On
Input	Mono, Stereo	
MODE	1, 2, 3, 4, 1+4, 2+4, 3+4	
Effect Level	0	100
Direct On/Off	Off	On

23. Reverb + Reverb



Permet d'utiliser simultanément deux types de réberb différents sur les canaux L/R.

Lch Reverb: Room, Hall
Rch Reverb: Room1, Room2, Hall1, Hall2, Plate

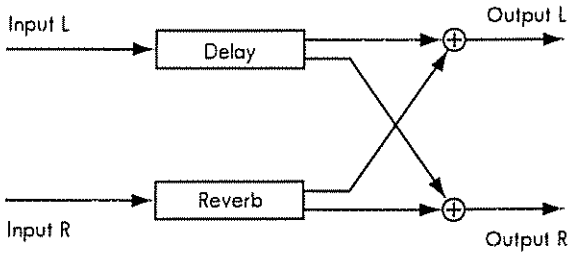
Lch: Room, Hall

Effect On/Off (*)	Off	On	
Reverb Type	Room, Hall		
Room Size	1	10	
Reverb Time	0 1	32 0	[S]
D:E Balance	100:0	0:100	
Level	0	100	
Pre Delay	0	200	[mS]
Density	0	100	
ER Level	0	100	
Low Damp Gain	-36	0	[dB]
Low Damp Freq	55	4 0k	[Hz]
Hi Damp Gain	-36	0	[dB]
Hi Damp Freq	4 0k	20k	[Hz]
Hi Cut Filter	200	20 0k	[Hz]

Rch: Reverb

Effect On/Off	Off	On	
Type	Room1, Room2, Hall1, Hall2, Plate		
Reverb Time	0 1	10	[s]
D:E Balance	100:0	0:100	
Level	0	100	
Pre Delay	0	200	[ms]
Density	0	10	
Lo Cut Filter	Flat, 55	800	[Hz]
Hi Cut Filter	500	12 5k, Flat	[Hz]

24. Delay + Reverb



Permet d'utiliser simultanément un délai et une réverb indépendants sur les canaux L/R.

Lch Delay: Single, 3Tap
Rch Reverb: Room1, Room2, Hall1, Hall2, Plate

Lch: Delay

Effect On/Off (*)	Off	On		
Mode	Normal, Tempo			
Type	Single, 3Tap			

<Single>

Delay Time	1	2000	[ms]	:(Normal)
Tempo	50	300		:(Tempo)
Interval	1/4	4.0		:(Tempo)
Feedback	0	100		
Effect Level	0	120		
Direct Level	0	100		
High Damp	-50	0		
Hi Cut Filter	500	12 5k, Flat		[Hz]
Smooth	Off	On		

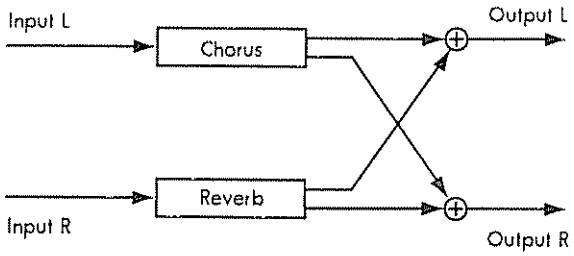
<3TAP>

Delay Time C	1	2000	[ms]	:(Normal)
Tempo	50	300		:(Tempo)
Dly Interval C	1/4	4 0		:(Tempo)
Delay Time L	1	400	[%]	
Delay Time R	1	400	[%]	
Feedback	0	100		
Level C	0	100		
Level L	0	100		
Level R	0	100		
Effect Level	0	120		
Direct Level	0	100		
High Damp	-50	0		
High Cut Filter	500	12 5k, Flat		[Hz]
Smooth	Off	On		

Rch: Reverb

Effect On/Off	Off	On	
Type	Room1, Room2, Hall1, Hall2, Plate		
Reverb Time	0.1	10	[s]
D:E Balance	100:0	0:100	
Level	0	100	
Pre Delay	0	200	[ms]
Density	0	10	
Lo Cut Filter	Flat, 55	800	[Hz]
Hi Cut Filter	500	12 5k, Flat	[Hz]

25. Chorus + Reverb



Permet d'utiliser simultanément une réverb et un chorus indépendants sur les canaux L/R.

Lch Chorus
Rch Reverb: Room1, Room2, Hall1, Hall2, Plate

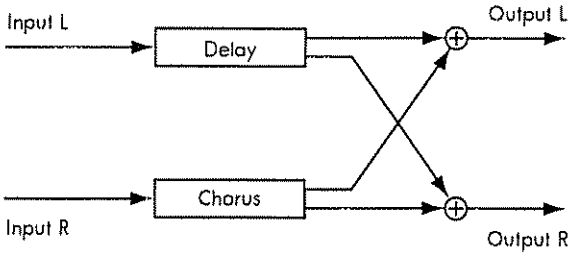
Lch: Chorus

Effect On/Off (*)	Off	On	
Mode	Mono, Stereo		
Rate	0	100	
Depth	0	100	
Effect Level	0	100	
Direct On/Off	Off	On	
Pre Delay	0.0	50.0	[ms]
Lo Cut Filter	Flat, 55	800	[Hz]
Hi Cut Filter	500	12.5k, Flat	[Hz]

Rch: Reverb

Effect On/Off	Off	On	
Type	Room1, Room2, Hall1, Hall2, Plate		
Reverb Time	0.1	10	[s]
D:E Balance	100:0	0:100	
Level	0	100	
Pre Delay	0	200	[ms]
Density	0	10	
Lo Cut Filter	Flat, 55	800	[Hz]
Hi Cut Filter	500	12.5k, Flat	[Hz]

26. Delay + Chorus



Permet d'utiliser simultanément un délai et un chorus indépendants sur les canaux L/R

Lch Delay: Single, 3Tap
Rch Chorus:

Lch: Delay

Effect On/Off (*)	Off	On	
Mode	Normal, Tempo		
Type	Single, 3Tap		

<Single>

Delay Time	1	2000 [ms]	:(Normal)
Tempo	50	300	:(Tempo)
Interval	1/4	4 0	:(Tempo)
Feedback	0	100	
Effect Level	0	120	
Direct Level	0	100	
High Damp	-50	0	
Hi Cut Filter	500	12 5k, Flat	[Hz]
Smooth	Off	On	

<3TAP>

Delay Time C	1	2000 [ms]	:(Normal)
Tempo	50	300	:(Tempo)
Dly Interval C	1/4	4 0	:(Tempo)
Delay Time L	1	400	[%]
Delay Time R	1	400	[%]
Feedback	0	100	
Level C	0	100	
Level L	0	100	
Level R	0	100	
Effect Level	0	120	
Direct Level	0	100	
High Damp	-50	0	
Hi Cut Filter	500	12 5k, Flat	[Hz]
Smooth	Off	On	

Rch: Chorus

Effect On/Off	Off	On	
Mode	Mono, Stereo		
Rate	0	100	
Depth	0	100	
Effect Level	0	100	
Direct On/Off	Off	On	
Pre Delay	0 0	50 0	[ms]
Lo Cut Filter	Flat, 55	800	[Hz]
Hi Cut Filter	500	12 5k, Flat	[Hz]

Fonctions de chaque paramètre

Cette section décrit la fonction de chacun des paramètres composant les algorithmes

Acoustic Guitar Simulator

Pour simuler le son d'une guitare acoustique. Vous pouvez obtenir un son de guitare acoustique en jouant de la guitare électrique.

Effect On/Off
Ce paramètre active ou désactive l'effet de simulateur de guitare acoustique.

Effect Type
Pour choisir entre Preamp et Acoustic Guitar Simulator.

PREAMP:
L'effet fonctionnera comme un préampli.

AC SIM:
L'effet fonctionnera comme un simulateur de guitare acoustique.

Top
Règle l'interférence produite sur les cordes par le résonateur (Top Plate). Et donc règle la sensibilité de l'attaque ou le contenu harmonique.

Body
Règle la résonance produite par la caisse. Et donc règle la douceur ou l'épaisseur du son, qui est une caractéristique typique des guitares acoustiques.

Level
Règle le volume du simulateur de guitare acoustique.

Chorus

Un son ayant une subtile variation de hauteur est ajouté au son direct, ce qui rend le son plus épais et plus large en sortie.

Effect On/Off
Active ou non l'effet de chorus.

Polarity
Paramètre agissant sur le Chorus Stéréo. Permet de choisir la différence de phase du LFO pour les canaux gauche et droit.

Synchro:
Les phases gauche et droite seront les mêmes.

Inverse:
Les phases gauche et droite seront inversées.

Effect Type
Sélectionne l'effet utilisé, parmi les suivants :

Flanger:
L'effet fonctionnera comme un Flanger

Chorus:
L'effet fonctionnera comme un Chorus

Phaser:
L'effet fonctionnera comme un Phaser

PS:
L'effet fonctionnera comme un Pitch Shifter.

Mode
Sélection du mode de Chorus.

Mono:
Cet effet de Chorus donne le même son à gauche et à droite.

Stereo:
C'est un effet de Chorus stéréo qui ajoute un chorus différent à gauche et à droite.

Rate
Règle la vitesse de l'effet de Chorus.

Depth
Règle la profondeur de l'effet de Chorus. Pour un effet de "doublage", réglez-le sur "0."

Effect Level
Règle le volume du son avec effet.

Pre Delay
Règle la durée nécessaire pour que le son avec effet apparaisse après le son direct. En réglant une durée de Pre Delay assez longue, vous pouvez obtenir un effet donnant l'impression qu'un son est joué en même temps (effet de "doublage").

Low Cut Filter
Le filtre coupe-bas coupe les fréquences en dessous de la fréquence de référence. Ce paramètre règle la fréquence à laquelle le filtre coupe-bas commence à agir. Si "Flat" est sélectionné, le filtre coupe-bas n'aura aucun effet.

High Cut Filter
Le filtre coupe-haut coupe les fréquences au-dessus de la fréquence de référence. Ce paramètre règle la fréquence à laquelle le filtre coupe-haut commence à agir. Si "Flat" est sélectionné, le filtre coupe-haut n'aura aucun effet.

Compressor/Limiter

Le compresseur est un effet qui atténue les niveaux d'entrée forts et accentue les niveaux faibles, et donc égalise le volume afin de créer un son égal sans distorsion.
Le limiteur atténue les niveaux d'entrée forts pour éviter la distorsion.

Effect On/Off
Ce paramètre active ou désactive l'effet de compresseur/limiteur.

Detector in
Ce paramètre agit sur le patch "19.Stereo Multi." Sélectionnez la source d'entrée qui contrôlera le compresseur/ limiteur.

L:
C'est la source d'entrée du canal L qui contrôlera le compresseur/limiteur.

R:
C'est la source d'entrée du canal R qui contrôlera le compresseur/limiteur.

Link:
La source d'entrée dont le niveau est le plus élevé contrôlera le compresseur/limiteur.

Effect Type
Sélectionne le Compresseur ou le Limiteur.

COMP:
L'effet fonctionnera comme un compresseur.

LIMIT:
L'effet fonctionnera comme un limiteur.

<Si "Compressor" est sélectionné>

Sustain
Règle la durée pendant laquelle les signaux à bas niveau sont accentués. Des valeurs élevées donneront un sustain (tenue) plus long.

Threshold
Règle le niveau (seuil) auquel l'effet sera apparent.

Ratio
Sélectionne la limite de compression du signal (taux de compression) pendant que le Limiteur fonctionne.

Attack
Règle la puissance de l'attaque. Des valeurs élevées donneront une attaque plus abrupte, créant un son plus clairement défini.

Tone
Règle le timbre.

Level
Règle le volume.

<Si "Limiter" est sélectionné>

Threshold
Règle le seuil approprié au signal d'entrée. Si le niveau du signal d'entrée dépasse ce seuil, le limiteur entre en action.

Release
Règle la durée en fonction de laquelle le limiteur s'arrête lorsque le niveau du signal est passé sous le seuil.

Tone
Règle le timbre.

Level
Règle le volume.

De-esser

Utile pour réduire les sons "sifflants" ou les "S" produits par un(e) chanteur(euse).

Effect On/Off
Ce paramètre active ou désactive l'effet de de-esser.

Sens
Règle la sensibilité relative au volume d'entrée, qui contrôle la façon dont l'effet est appliqué.

Frequency
Règle la fréquence à laquelle l'effet de de-esser sera appliqué. L'effet deviendra apparent dans la bande de fréquences située au-dessus de celle-ci.

Delay

Ce paramètre crée un effet typique (donnant un son plus épais) en ajoutant un son retardé au son direct.
Grâce à Tempo Delay, vous pouvez facilement régler la durée du délai pour qu'elle corresponde au tempo du morceau.

Effect On/Off
Ce paramètre active ou désactive l'effet de délai.

Mode
Choix du mode de délai.

Normal:
Effet de délai avec durée du retard réglable.

Tempo:
Vous pouvez modifier la durée du délai en synchronisation avec le tempo du morceau.

Type
Ce paramètre sélectionne le type de délai.

Single:
Délai simple

3:
Délai dans lequel les durées des retards L et R sont exprimés sous forme d'un rapport relatif à la durée du retard C.

Delay Time
Ce paramètre règle la durée du retard (l'intervalle selon lequel chaque son est retardé)
Avec "3Tap Delay," la durée du retard pour "Delay Time C" correspond à 100%, et les durées "Delay Time L" et "Delay Time R" sont réglées en fonction.

Tempo
Ce paramètre correspond à une fonction de tempo. Il règle le tempo du morceau.

Interval
Ce paramètre correspond à une fonction de tempo. Il indique la durée du retard sous forme d'une valeur de note, chaque temps du morceau pour lequel le tempo est indiqué comptant pour une noire.

Feedback
Ce paramètre détermine la quantité de signal réinjecté. En le modifiant, le nombre de fois que le son retardé est répété change aussi.

Level
Ce paramètre agit sur "3Tap Delay." Règle le volume de sortie de chaque rebond (tap).

Effect Level
Règle le volume du son retardé.

Direct Level
Règle le volume du son direct.

High Damp
Ce paramètre règle l'amortissement des aigus. Aucun amortissement des fréquences hautes ne se produit s'il est réglé sur "0."

High Cut Filter
Le filtre coupe-haut coupe les fréquences plus aiguës que celle de référence. Ce paramètre règle la fréquence à laquelle ce filtre commence à agir. S'il est réglé sur "Flat," le filtre coupe-haut ne fonctionne pas.

Smooth
Si ce paramètre est actif (On), le changement de durée du retard sera progressif.

Enhancer
En ajoutant des sons hors-phase par rapport au son direct, cet effet améliore la définition du son et le place en avant.

Effect On/Off
Ce paramètre active ou désactive l'effet Enhancer.

Detector in
Sélectionne la source d'entrée qui contrôlera le Enhancer.

L:
C'est la source d'entrée du canal L qui contrôlera le Enhancer.

R:
C'est la source d'entrée du canal R qui contrôlera le Enhancer.

Link:
La source d'entrée dont le niveau est le plus élevé contrôlera le Enhancer.

Sens
Règle la manière dont le Enhancer sera appliqué relativement aux signaux d'entrée.

Frequency
Règle la fréquence à laquelle l'effet de Enhancer commence à agir. L'effet deviendra apparent dans la bande de fréquences située au-dessus de celle-ci.

Mix Level
Règle la quantité de son décalée en phase dans la bande de fréquence définie par "Frequency", qui sera mixée avec l'entrée.

Low Mix Level
Règle la quantité de son décalée en phase dans la bande de fréquence des graves qui sera mixée avec l'entrée.

Level
Règle le volume du son "enhancé"

Equalizer
Égaliseur à 3 ou 4 bandes.

Effect On/Off
Ce paramètre active ou désactive l'égaliseur.

Effect Type
Sélectionne entre Equalizer ou Wah.

EQ:
L'effet fonctionnera comme un égaliseur.

WAH:
L'effet donnera un son de type wah.

Low Gain
Ce paramètre règle le gain (valeur de l'accentuation ou de l'atténuation) pour l'égalisation des basses

Low Frequency
Ce paramètre règle la fréquence centrale pour l'égalisation des basses.

Low-Mid Gain
Règle le gain (valeur de l'accentuation ou de l'atténuation) pour l'égalisation des médium-basses

Low-Mid Frequency
Ce paramètre règle la fréquence centrale pour l'égalisation des médium-basses.

Low-Mid Q
Ce paramètre règle la largeur de la plage située autour de la fréquence définie par le paramètre Low-Mid Frequency qui subira les modifications de gain. Une valeur élevée donnera un changement plus restreint.

Middle Gain
Ce paramètre règle le gain (valeur de l'accentuation ou de l'atténuation) pour l'égalisation des médium.

Middle Frequency
Ce paramètre règle la fréquence centrale pour l'égalisation des médium.

Middle Q
Ce paramètre règle la largeur de la plage située autour de la fréquence définie par le paramètre Middle Frequency qui subira les modifications de gain. Une valeur élevée donnera un changement plus restreint.

High-Mid Gain
Règle le gain (valeur de l'accentuation ou de l'atténuation) pour l'égalisation des médium-aigus.

High-Mid Frequency
Règle le gain (valeur de l'accentuation ou de l'atténuation) pour l'égalisation des médium-aigus.

High-Mid Q
Ce paramètre règle la largeur de la plage située autour de la fréquence définie par le paramètre High-Mid Frequency qui subira les modifications de gain. Une valeur élevée donnera un changement plus restreint.

High Gain
Ce paramètre règle le gain (valeur de l'accentuation ou de l'atténuation) pour l'égalisation des aigus.

High Frequency
Ce paramètre règle la fréquence centrale pour l'égalisation des aigus.

Level
Ce paramètre règle le volume après l'étage d'égalisation.

Flanger

L'effet de Flanger donne un caractère tournant, (comme un avion à réaction) au son.

Effect On/Off
Ce paramètre active ou désactive l'effet de Flanger.

Effect Type
Sélectionne l'effet utilisé parmi les suivants :

Flanger:
L'effet fonctionnera comme un Flanger

Chorus:
L'effet fonctionnera comme un Chorus.

Phaser:
L'effet fonctionnera comme un Phaser.

PS:
L'effet fonctionnera comme un Pitch Shifter.

Rate
Détermine la vitesse de l'effet de flanging.

Depth
Détermine la profondeur de l'effet de flanging.

Manual
Règle la fréquence centrale à laquelle l'effet sera appliqué.

Resonance
Détermine la valeur de la résonance (feedback). Augmenter cette valeur accentuera l'effet, créant un son encore plus inhabituel.

Separation
Règle la diffusion. La diffusion augemente avec la valeur.

Gate
Peut servir à couper cycliquement la sortie du Flanger. Augmenter cette valeur raccourcira l'intervalle. Sur "Off," il n'y aura aucun effet de porte.

Direct On/Off
Interrupteur du son direct (sortie/pas de sortie).

Lo-Fi Box

Règle le volume du son avec effet.

Effect On/Off
Ce paramètre active ou désactive l'effet Lo-Fi Box.

Mode
Sélectionne le mode de l'effet Lo-Fi Box.

Radio:
Le son ressemblera à celui d'une radio AM. En réglant le paramètre "Tuning," vous pourrez simuler le son qui se produit lorsque l'on recherche la fréquence d'une station de radio.

Player:
Le son ressemblera à celui d'un phonographe, avec les bruits provoqués par les rayures et les poussières du disque

Lo-Fi Processor:
Permet de créer un son sale et de "mauvaise qualité" en diminuant la fréquence d'échantillonnage ou en réduisant le nombre de bits. Le son pourra être remodelé grâce au paramètre "Realtime modify filters" agissant sur les filtres connectés en série.

<Si "Radio" ou "Player" est sélectionné>
Tuning
Paramètre pour "Radio." Il simule le son qui se produit lorsque l'on recherche une fréquence d'une station de radio en modulation d'amplitude (AM).

Wow Flutter
Paramètre pour "Player." Simule les fluctuations qui se produisent lorsque la vitesse de la platine-disque n'est pas constante.

Noise
Simule le bruit.

Filter
Réglage du filtre.

Sound
Réglage du timbre.

<Si "Lo-Fi Processor" est sélectionné>
Pre Filter
Ce filtre agit sur la distorsion numérique et salit le son. En le fermant vous pouvez créer un son de très mauvaise qualité avec de l'aliasing

Sample Rate
Modifie la fréquence d'échantillonnage. Si ce paramètre est désactivé, la fréquence d'échantillonnage sera la même que celle du morceau sélectionné.

Bit
Modifie le nombre de bits de données. Si ce paramètre est désactivé, ce nombre sera inchangé
Si un nombre de bits très faible est sélectionné, un bruit assez fort peut apparaître, même s'il n'y a pas de son, en fonction de la source d'entrée. Dans ce cas, baissez le seuil du suppresseur de bruit (Noise Supressor).

Post Filter
Ce filtre réduit la distorsion numérique produite par l'effet Lo-Fi. En le fermant vous pouvez créer un son extrêmement "basse-fidélité".

Effect Level
Règle le volume du son Lo-Fi.

Direct Level
Règle le volume du son direct.

Realtime Modify Filter
Sélection du type de filtre.

Off:
Le filtre de modification temps-réel est fermé.

LPF:
Le filtre passe-bas fonctionne.

BPF:
Le filtre passe-bande fonctionne.

HPF:
Le filtre passe-haut fonctionne.

Cut Off
Règle la fréquence de coupure du filtre.

Resonance
Règle la résonance.

Gain
Règle le volume du son ayant passé par le filtre de modification temps-réel.

Noise Suppressor

Cet effet réduit le bruit de fond et les ronflements. Comme il supprime le bruit en synchronisation avec l'enveloppe du son (la façon dont le son évolue dans le temps), il a un effet très faible sur les sons de guitare et ne modifie pas le caractère naturel du son.

Effect On/Off
Ces paramètre active ou désactive l'effet du supresseur de bruit.

Detector in
Ce paramètre agit sur le patch "19 Stereo Multi", en sélectionnant la source d'entrée qui contrôlera le suppresseur de bruit.

L:
Il sera contrôlé par la source d'entrée du canal L.

R:
Il sera contrôlé par la source d'entrée du canal R.

Link:
Il sera contrôlé par la source d'entrée dont le niveau est le plus élevé.

Threshold
Réglez ce paramètre pour obtenir un volume de bruit adéquat. Un réglage élevé donnera un fort niveau de bruit. Un réglage faible donnera un niveau de bruit faible. Réglez ce paramètre de façon à obtenir une décroissance naturelle du son.

* *Si la valeur du paramètre Threshold est élevée, il se peut que vous n'obteniez plus aucun son lorsque vous jouez sur des instruments dont le volume est faible*

Release
Règle l'instant à partir duquel le suppresseur de bruit commence à agir jusqu'à ce que le volume atteigne "0."

Overdrive

Vous pouvez simuler la distorsion produite par l'ampli à lampe équipant un sytème de haut-parleur rotatif (saturation).

Effect On/Off
Ce paramètre active ou désactive l'effet d'Overdrive.

Gain
Ce paramètre règle le niveau d'entrée de l'Overdrive. Plus sa valeur est élevée, plus la distorsion sera importante.

* *Sur "0," il n'y a plus de son en sortie.*

Drive
Ce paramètre règle la quantité de distorsion.

Level
Ce paramètre règle le niveau de sortie de l'Overdrive.

Phaser

En ajoutant des éléments de phase modifiée au son direct, l'effet de Phaser donne un caractère tourbillonnant au son.

Effect On/Off
Ce paramètre active ou désactive l'effet de Phaser.

Effect Type
Sélectionne l'effet utilisé, parmi les suivants :

Flanger:
L'effet fonctionnera comme un Flanger

Chorus:
L'effet fonctionnera comme un Chorus.

Phaser:
L'effet fonctionnera comme un Phaser.

PS:
L'effet fonctionnera comme un Pitch Shifter

Type
Ce paramètre agit sur le patch "16 Stereo Phaser" en sélectionnant le nombre d'étages utilisé par l'effet de Phaser.

4stage:
Effet à quatre phases donnant un léger effet de Phaser.

6stage:
Effet à six phases.

8stage:
Effet à huit phases. Le plus célèbre des effets de Phaser.

10stage:
Effet à dix phases.

12stage:
Effet à douze phases donnant un effet de Phaser profond.

Rate
Règle la vitesse de l'effet de Phaser.

Depth
Détermine la profondeur de l'effet de Phaser.

Manual
Règle la fréquence centrale de l'effet de Phaser.

Resonance
Détermine la quantité de résonance (feedback). En augmentant cette valeur, l'effet sera plus accentué, créant un son inattendu. En le réglant sur une valeur moindre, la résonance aura une phase inversée.

Separation
Règle la diffusion. La diffusion augmente avec la valeur.

Step
Grâce à ce paramètre le son changera par paliers. En augmentant cette valeur les changements seront plus subtiles. S'il est réglé sur "Off," il n'y a aura pas d'effet de palier.

Pitch Shifter

Cet effet modifie la hauteur du son d'origine (vers le haut ou le bas) sur deux octaves.

Effect On/Off
Ce paramètre active ou désactive l'effet de Pitch Shifter.

Effect Type
Sélectionne l'effet utilisé, parmi les suivants :

Flanger:
L'effet fonctionnera comme un Flanger.

Chorus:
L'effet fonctionnera comme un Chorus.

Phaser:
L'effet fonctionnera comme un Phaser.

PS:
L'effet fonctionnera comme un Pitch Shifter.

Mode
Sélectionne le mode du Pitch Shifter.

Fast, Medium, Slow:
Un accord peut être entré avec une hauteur normale. La réponse est ralentie dans l'ordre Fast, Medium et Slow, et la modulation est moindre dans le même ordre.

INV1:
Donne un son inversé. La réponse est rapide; la durée de l'inversion est courte.

INV2:
Donne un son inversé. La réponse est rapide; la durée de l'inversion est longue.

Pitch
Règle l'ampleur de la modification de hauteur, par pas d'un demi-ton.

Fine
Réglage fin de la hauteur.

* *La valeur "100" du paramètre Fine est équivalente à la valeur "1" du paramètre Pitch.*

Pre Delay
Règle la durée pendant laquelle le son direct est audible avant d'entendre les sons modifiés. Habituellement ce paramètre reste réglé sur "0 ms."

Feedback Delay
Ce paramètre agit sur le patch "5.Stereo Pitch Shifter Delay". Il permet de régler la durée du délai pour le son réinjecté.

Feedback Level
Règle la quantité de son avec Pitch Shift réinjecté. En modifiant cette valeur, vous modifiez aussi le nombre de répétitions du son traité avec l'effet Pitch Shift.

D:E Balance
Règle la balance entre le son direct et le son avec effet.

Level
Ce paramètre règle le volume.

Smooth
Si ce paramètre est activé, le changement de la durée du délai sera progressive.

Preamp

Utilisez l'effet de préampli pour régler la distorsion et la coloration des sons de guitare.

* *Si tous les réglages Bass, Middle et Treble sont à "0," aucun son ne sera produit quel que soit le réglage du Type d'effet.*

Effect On/Off
Ce paramètre active ou désactive l'effet de préampli.

Effect Type
Sélectionne Preamp ou Acoustic Guitar Simulator.

PREAMP:
L'effet fonctionnera comme un préampli.

AC SIM:
L'effet fonctionnera comme un simulateur de guitare acoustique.

Amp Type
Règle le type de préampli de guitare. Les caractéristiques de distorsion et de timbre de chaque ampli sont les suivantes :

JC-120:
Le son du Roland "JC-120" (Jazz Chorus 120), le préféré des musiciens pro du monde entier.

Clean:
Le son d'un ampli à tube traditionnel.

Crunch:
Permet d'obtenir un effet "crunch" générant une distorsion naturelle.

Match:
Simulation des derniers amplis à tube fréquemment utilisés dans les styles Blues et Rock.

Voxy:
Permet d'obtenir le son "Liverpool" des années 60.

Blues:
Un son "lead" avec des médiums riches, idéal pour le Blues.

BG LEAD:
Le son d'un ampli à tube typique de la fin des années 70 à 80, caractérisé par des médiums très présents.

MS(1, 2, 1+2):

Le son d'un empilement d'amplis à tube qui était indispensable aux groupes de hard rock anglais des années 70 et encore utilisé de nos jours par de nombreux guitaristes hard rock

1: Un son aigu créé en utilisant l'entrée I de l'ampli guitare.

2: Un son médium créé en utilisant l'entrée II de l'ampli guitare.

1+2: Le son obtenu en connectant les entrées I et II de l'ampli guitare en parallèle, créant un son avec des basses plus fortes qu'avec I.

Sldn:

Le son d'un ampli à tube avec distorsion changeante, utilisable dans de nombreux styles.

Metal:

Le son d'un gros ampli à tube, convenant au style Heavy Metal.

Metal D:

Un son Metal avec un gain fort et puissant.

Volume

Règle le volume et la distorsion de l'ampli.

Bass

Règle le timbre des fréquences basses.

Middle

Règle le timbre des fréquences moyennes.

* *Si vous avez sélectionné le type "Match" ou "Voxy", le contrôle des médiums n'aura aucun effet.*

Treble

Règle le timbre des fréquences aiguës.

Presence

Règle le timbre des fréquences ultra-aiguës.

* *Si vous avez sélectionné le type "Match" ou "Voxy", le fait d'augmenter la présence coupera les aigus (la valeur changera de "0" à "-100").*

Master

Règle le volume global du préampli.

Bright

Active ou non le réglage de brillance

Off:

La brillance n'est pas utilisée

On:

Utilisée pour créer un timbre plus léger et précis.

* *Selon le réglage du "Type", ce paramètre peut ne pas être affiché.*

Gain

Règle la distorsion de l'ampli. La distorsion augmente successivement en fonction des réglages "Low," "Middle" et "High."

* *Le son de chaque Type est créé sur la base d'un Gain réglé sur "Middle." Donc réglez-le sur "Middle."*

Reverb

La réverbération (ou réverb) est un effet provoqué par des ondes sonores s'atténuant progressivement dans un espace acoustique donné, ou obtenu par leur simulation numérique. Cette atténuation se produit en fonction de la réflexion des ondes sonores sur différentes surfaces : murs, plafond, objets, etc. d'une manière très complexe. Ces réflexions, associées à l'absorption des différents objets, dissipe l'énergie acoustique au bout d'un certain temps (appelé durée du Decay). L'oreille perçoit ce phénomène comme un son continu décroissant.

Effect On/Off

Ce paramètre active ou désactive l'effet de réverb.

Reverb Type

Sélectionne le Type de Réverb. Des simulations d'espace différents sont proposées.

* *Les types disponibles dépendent de l'algorithme utilisé.*

Room:

Simule la réverbération d'une petite pièce.

Hall:

Simule la réverbération d'une salle de concert.

Room1:

Simule la réverbération d'une petite pièce, avec des réverbérations brillantes.

Room2:

Simule la réverbération d'une petite pièce, avec des réverbérations chaudes.

Hall1:

Simule la réverbération d'une salle de concert, avec des réverbérations claires et spacieuses.

Hall2:

Simule la réverbération d'une salle de concert, avec des réverbérations chaudes.

Plate:

Simule une réverb à plaque (appareil utilisant les vibrations d'une plaque métallique), donnant un son métallique avec des aigus distincts.

Room Size

Ce paramètre règle la taille de la pièce qui est simulée.

Reverb Time
Ce paramètre règle la durée de la réverbération

D:E Balance
Règle la balance entre le son direct et l'effet

Level
Ce paramètre règle le volume.

Pre Delay
Ce paramètre règle l'intervalle entre le son direct et le début de la réverbération.

Density
Règle la densité du son (Réflexions primaires) arrivant à l'auditeur après avoir rebondi sur les murs une ou deux fois.

ER (Early Reflection) Level
Ce paramètre règle le volume du son réfléchi initial.

Release Density
Ce paramètre règle la densité du son arrivant à l'auditeur après des réflexions répétées.

Low Damp Gain
Ce paramètre règle la valeur d'amortissement des basses. Il n'y aura pas d'atténuation des basses s'il est réglé sur "0."

Low Damp Freq
Ce paramètre règle la fréquence à laquelle les fréquences basses sont amorties. Le son réverbéré dans la bande située sous cette fréquence est atténué.

High Damp Gain
Ce paramètre règle la valeur de l'amortissement des aigus. Il n'y aura pas d'atténuation des aigus s'il est réglé sur "0."

High Damp Freq
Ce paramètre règle la fréquence standard à laquelle les fréquences hautes sont amorties. Le son réverbéré dans la bande située au-dessus cette fréquence est atténué.

Low Cut Filter
Ce paramètre règle la fréquence à laquelle le filtre passe-haut commence à agir. L'effet est appliqué au son réverbéré.

High Cut Filter
Ce paramètre règle la fréquence à laquelle le filtre passe-bas commence à agir. L'effet est appliqué au son réverbéré.

Gate

GATE On/Off
Ce paramètre active ou désactive l'effet de Porte

Threshold
Ce paramètre règle le niveau de seuil permettant de contrôler l'ouverture et la fermeture de la porte.

Attack Time
Ce paramètre règle la durée entre le moment où le son direct dépasse le niveau de seuil et l'ouverture (ou la fermeture) de la porte.

Hold Time
Ce paramètre règle l'intervalle entre l'ouverture de la porte et sa fermeture complète

Release Time
Ce paramètre règle la durée entre la fin de l'action "hold time" et le moment où le son est complètement éteint.

Ring Modulator

Ce modulateur en anneau crée un son du type "cloche" en modulant un son de guitare avec le signal provenant de l'oscillateur interne. Le son deviendra non musical et perdra ses caractéristiques de hauteur.

Effect On/Off
Ce paramètre active ou désactive l'effet de modulateur en anneau.

Frequency
Règle la fréquence de l'oscillateur interne.

Effect Level
Règle le volume du son avec effet.

Direct Level
Règle le volume du son direct.

Rotary

Ce paramètre simule les anciens haut-parleurs rotatifs, qui ajoutaient des modulations au son en faisant tourner le haut-parleur. Les vrais HP rotatifs disposent d'un commutateur pour passer d'une rotation lente à rapide. Leur trompe (Hp aigu) et leur rotor (HP basse) peuvent aussi tourner indépendamment. L'effet Rotary dispose de paramètres pouvant récréer ces subtiles effets

Effect On/Off
Ce paramètre active ou désactive l'effet de haut-parleur rotatif.

Speed Select
Ce paramètre change la vitesse du HP rotatif simulé (Slow - lent ou Fast -rapide).

Horn (Fast)
Ce paramètre règle la vitesse de rotation de la trompe (aigus) lorsqu'il est réglé sur "Fast".

Rotor (Fast)
Ce paramètre règle la vitesse de rotation du rotor (graves) lorsqu'il est réglé sur "Fast".

Horn (Slow)
Ce paramètre règle la vitesse de rotation de la trompe lorsqu'il est régléesur "Slow".

Rotor (Slow)
Ce paramètre règle la vitesse de rotation du rotor lorsqu'il est réglé sur "Slow".

Rise Time ; Horn
Ce paramètre règle la durée du changement de vitesse de rotation de la trompe lorsqu'elle passe de "Slow" à "Fast" (lent à rapide).

Rise Time ; Rotor
Ce paramètre règle la durée du changement de vitesse de rotation du rotor lorsqu'il passe de "Slow" à "Fast" (lent à rapide).

Fall Time ; Horn
Ce paramètre règle la durée du changement de vitesse de rotation de la trompe lorsqu'elle passe de "Fast" à "Slow" (rapide à lent).

Fall Time ; Rotor
Ce paramètre règle la durée du changement de vitesse de rotation du rotor lorsqu'il passe de "Fast" à "Slow" (rapide à lent).

R:H Mix Balance
Ce paramètre règle la balance entre la trompe et le rotor.

Mic Setting Mode
Ce paramètre commute la position du microphone servant à enregistrer le son du haut-parleur rotatif.

OfMic(Off Mic):
Simule le son enregistré par un microphone placé à une certaine distance du HP rotatif. Il y a quelques ondulations dans le son. Ce réglage convient aux instruments tels qu'un orgue de jazz.

OnMic(On Mic):
Simule le son enregistré par un microphone placé près du HP rotatif. Ce son est très modulé. Ce réglage convient aux instruments tels qu'un orgue rock.

Horn Depth
Ce paramètre règle la profondeur de l'effet Doppler produit par la trompe.

Rotor Depth
Ce paramètre règle la profondeur de l'effet Doppler produit par le rotor.

Horn Tremolo
Ce paramètre règle la valeur du changement de volume de la trompe.

Rotor Tremolo
Ce paramètre règle la valeur du changement de volume du rotor.

Diffusion
Ce paramètre règle "l'épaisseur" du son.

Effect Level
Règle le volume du son avec effet.

RSS (2ch)

Le système RSS (Roland Sound Space) est un effet qui recrée un champ sonore tridimensionnel. Le RSS permet d'orienter l'image sonore dans une position se trouvant au-dessus, en-dessous, devant, derrière, ou latéralement par rapport à l'auditeur.

* *Pour utiliser au mieux les effets disposant du RSS, veuillez lire "Avant d'utiliser le RSS" (page 163).*

Effect On/Off
Ce paramètre active ou désactive l'effet RSS(2ch).

Azimuth
Ce paramètre déplace le son horizontalement selon le périmètre d'une sphère imaginaire. Le réglage s'effectue dans une fourchette de 180 degrés vers la gauche ou la droite, le réglage standard ("0") indiquant une position située directement face à l'auditeur.

Elevation
Ce paramètre déplace le son verticalement selon le périmètre d'une sphère imaginaire. Le réglage s'effectue en indiquant le nombre de degrés à partir de "0", c'est-à-dire face à l'auditeur.

RSS (Panner)

Avec l'effet RSS (Panner) le son semble tourner autour de l'auditeur

Effect On/Off
Ce paramètre active ou désactive l'effet RSS(Panner).

Speed
Ce paramètre règle la vitesse à laquelle la position du son se déplace

Direction
Ce paramètre sélectionne la direction de rotation du son.

CW (Clockwise):
Dans le sens des aiguilles d'une montre.

CCW (Counterclockwise):
Dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

Space Chorus

Cet effet de chorus simule le son du célèbre SDD-320 Dimension D Roland.

Effect On/Off
Ce paramètre active ou désactive l'effet de Space Chorus

Input
Ce paramètre permet de passer d'un signal d'entrée stéréo à mono.

Mono:
Produit un Space Chorus pour entrée mono dans lequel les canaux gauche et droit sont mixés.

Stero (Stereo):
Produit un Space Chorus pour entrée stéréo, le Space Chorus étant appliqué séparément aux canaux gauche et droit.

Mode
Ce paramètre permet de choisir la façon dont le Chorus change.

Effect Level
Règle le volume du son avec effet.

Direct On/Off
Avec ou sans le son direct (sortie/pas de sortie)

Speaker Simulator

Simule les caractéristiques de divers types de haut-parleurs Si la sortie du VS-840 est directement connectée à une console, etc., ce paramètre peut servir à recréer le son de votre haut-parleur favori.

Effect On/Off
Ce paramètre active ou désactive l'effet Speaker Simulator.

Sp Type
Sélectionne le type de haut-parleur qui sera simulé.

Type SP Simulator	Enceinte	HP	Réglage Microphone	Commentaires
Small	petite enceinte ouverte	10"	On Mic	
Middle	enceinte ouverte	12"	On Mic	
JC-120	enceinte ouverte	12"(x2)	On Mic	Simulation d'un JC-120
TWIN	enceinte ouverte	12"(x2)	On Mic	Réglage convenant à Clean
twin	enceinte ouverte	12"(x2)	Off Mic	Réglage convenant à Clean
MATCH	enceinte ouverte	12"(x2)	On Mic	Réglage convenant à Match
match	enceinte ouverte	12"(x2)	Off Mic	Réglage convenant à Match
VOXY	enceinte ouverte	12"(x2)	On Mic	Réglage convenant à Voxy
voxy	enceinte ouverte	12"(x2)	Off Mic	Réglage convenant à Voxy
BG STK	grande enceinte close	12"(x2)	On Mic	Réglage convenant à BG Lead
bg stk	grande enceinte close	12"(x2)	Off Mic	Réglage convenant à BG Lead
MS STK	grande enceinte close	12"(x4)	On Mic	Réglage convenant à MS
ms stk	grande enceinte close	12"(x4)	Off Mic	Réglage convenant à MS
METAL	Double Stack	12"(x4)	On Mic	

* *"On Mic" simule le son d'un microphone dynamique et "Off Mic" celui d'un microphone à condensateur*

Voici les correspondances entre les réglages de Preamp et de Speaker Simulator.

[PREAMP] Type	[SP Simulator] Type
JC-120	JC-120
Clean	TWIN, twin, Middle
Crunch	TWIN, twin, Middle
Match	MATCH, match
Voxy	VOXY, voxy
Blues	Middle, MATCH, match
BG Lead	BG STK, bg stk, Middle
MS(1)	MS STK, ms stk, METAL
MS(2)	MS STK, ms stk, METAL
MS(1+2)	MS STK, ms stk, METAL
Sldn	MS STK, ms stk, METAL
Metal	MS STK, ms stk, METAL
Metal D	MS STK, ms stk, METAL

Mic Setting
Simule la position du microphone. Avec "Center" le microphone est placé en face du cône du haut-parleur. "1 to 10 cm" correspond à l'éloignement du microphone par rapport au cône haut-parleur.

Mic Level
Règle le volume du microphone.

Direct Level
Règle le volume du son direct

Tremolo / Pan

Le Trémolo est un effet créant un changement cyclique du volume. Le Panoramique provoque un déplacement cycliquement dans la position stéréo, de gauche à droite (dans le cas d'une sortie stéréo).

Effect On/Off
Ce paramètre active ou désactive l'effet de Trémolo/Panoramique.

Mode
Sélection du Trémolo ou du Panoramique. Et choix de la forme d'onde utilisée par l'effet.

Tremolo ⩘ :
Le volume changera cycliquement, de façon progressive.

Tremolo ⊓ :
Le volume changera cycliquement, de façon abrupte.

Pan ⩘ :
Le son se déplacera cycliquement de gauche à droite et de façon progressive.

Pan ⊓ :
Le son se déplacera cycliquement de gauche à droite et de façon abrupte.

Rate
Règle la fréquence (vitesse) du changement.

Depth
Règle la profondeur de l'effet.

Balance
Règle la position stéréo du son.

Vocoder

Le Vocoder crée des effets d'instrument parlant. Avec le Vocoder, il faut entrer un son instrumental dans le canal A et un son de voix dans le canal B. Le son instrumental est alors divisé en dix bandes de fréquences et traité selon les caractéristiques de fréquence de la voie.

Effect On/Off
Ce paramètre active ou désactive l'effet de Vocoder.

Sens
Règle la sensibilité d'entrée du micro.

Voice Character1 à 10
Règle le volume de chaque bande de fréquences. Ce réglage influe sur le timbre du Vocoder.

Mic HPF
Quand Mix Mic est utilisé, ce paramètre règle la fréquence à laquelle le filtre passe-haut (HPF) commencera à affecter le son du micro. Des valeurs élevées permettent de traiter uniquement les consonantes. Réglé sur Thru, le HPF ne sera pas appliqué.

Mic Mix
Règle la quantité du signal micro (entrée canal B) passant par le filtre Mic HPF qui sera sommée à la sortie du Vocoder.

NS Threshold
Règle le niveau auquel le suppresseur de bruit appliqué à l'entrée instrumentale (entrée canal A) commencera à agit.

Vocoder Level
Règle le volume du son avec Vocoder.

Wah

Le Wah est un effet qui affecte la réponse en fréquence d'un filtre afin de produire un changement caractéristique du timbre. T-wah utilise le volume du son en entrée pour contrôler le filtre. Auto-wah module le filtre de façon cyclique.

Effect On/Off
Ce paramètre active ou désactive l'effet de wah.

Effect Type
Sélectionne EQ ou Wah.

EQ:
L'effet fonctionnera comme un égaliseur.

WAH:
L'effet donnera un son de wah.

WAH Type

T[UP]:
Wah dans lequel le signal d'entrée provoque la variation du filtre vers une fréquence plus élevée.

T[DOWN]:
Wah dans lequel le signal d'entrée provoque la variation du filtre vers une fréquence plus basse.

A[UP], A[DOWN]:
Wah dans lequel le filtre change cycliquement.

<Si "T[UP]" ou "T[DOWN]" est sélectionné>

Sens
Règle la sensibilité avec laquelle le filtre sera affecté. Des réglages élevés produiront une réponse plus importante, et s'il est réglé sur "0," un wah fixe sera produit.

Frequency
Règle la fréquence centrale de l'effet de Wah.

Peak
Règle la façon dont l'effet de Wah s'applique à la zone située autour de la fréquence centrale. Des valeurs faibles produiront un effet de wah sur une zone large et des valeurs faibles produiront un effet sur une zone étroite autour de la fréquence centrale.

* *Avec une valeur de "50" un son de wah standard sera produit.*

Level
Règle le volume.

<Si "A[UP]" ou "A[DOWN]" est sélectionné>

Frequency
Règle la fréquence centrale de l'effet de Wah.

Rate
Règle la fréquence de l'effet Auto-Wah.

Depth
Règle la profondeur de l'effet Auto-Wah.

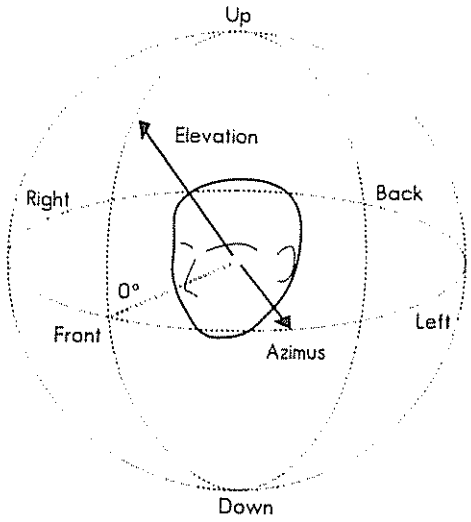
Peak
Règle la façon dont l'effet de Wah s'applique à la zone située autour de la fréquence centrale. Des valeurs faibles produiront un effet de wah sur une zone large et des valeurs faibles produiront un effet sur une zone étroite autour de la fréquence centrale.

* *Avec une valeur de "50" un son de wah standard sera produit.*

Level
Règle le volume.

Avant d'utiliser le RSS

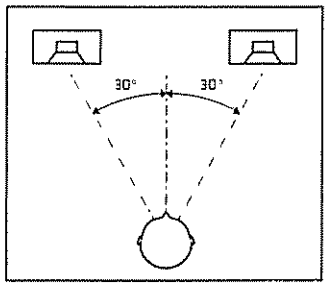
* *Dans les algorithmes Delay RSS et Chorus RSS le positionnement dans l'espace est fixe, et il n'est pas possible de régler les paramètres Azimuth et Elevation.*



< Précautions pour l'usage du RSS >

Le RSS (Roland Sound Space) est un effet qui contrôle le positionnement tridimensionnel du son. Afin d'utiliser au mieux le système RSS, veuillez noter les points suivants.

- Les pièces acoustiquement neutres sont les plus adaptées.
- Les haut-parleurs à une voie conviennent le mieux. Mais des HP à plusieurs voies coaxiaux ou virtuels sont aussi corrects.
- Les haut-parleurs doivent être éloignés autant que possible des murs latéraux.
- N'éloignez pas trop les haut-parleurs vers la gauche ou la droite.
- L'écoute est préférable dans l'axe décrit ci-dessous.

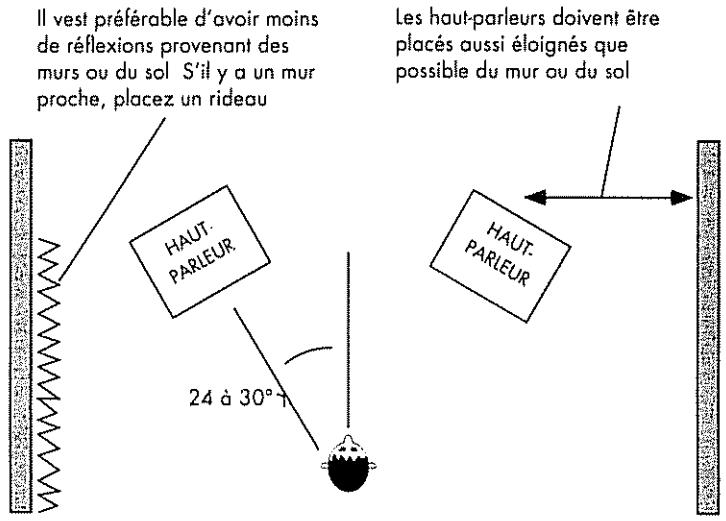


Avis à faire figurer lorsque l'effet de RSS est utilisé

Certains des Patches utilisent le RSS. Le RSS est un effet qui place la source sonore dans un espace tridimensionnel lorsqu'elle est restituée par un système stéréo conventionnel. Afin d'obtenir un effet RSS total, il est important de préciser les détails concernant l'environnement d'écoute nécessaire. Si un morceau utilisant un Patch RSS est commercialisé, nous vous suggérons de faire figurer l'avis ci-dessous suivant sur l'emballage.

Roland Sound Space **Pour haut-parleurs stéréo**

Ce son est fait pour être écouté uniquement via des haut-parleurs
L'effet correct ne peut pas être obtenu s'il est écouté sur un casque


Il vest préférable d'avoir moins de réflexions provenant des murs ou du sol S'il y a un mur proche, placez un rideau
Les haut-parleurs doivent être placés aussi éloignés que possible du mur ou du sol
HAUT-PARLEUR
HAUT-PARLEUR
24 à 30°

Dépannage

Lorsque le VS-840 ne fonctionne pas comme vous le souhaitez, vérifiez les points suivants avant de suspecter un dysfonctionnement. Si vous ne pouvez pas résoudre le problème, contactez, par l'intermédiaire de votre revendeur, le service après-vente Roland.

Problèmes avec le son

Pas de son

- ❍ Le VS-840 et les appareils connectés ne sont pas sous tension.
- ❍ Les câbles audio ne sont pas correctement connectés.
- ❍ Les câbles audio sont sectionnés.
- ❍ Le volume est fermé sur la console ou l'ampli connecté.
- ❍ Le fader général (Master) du VS-840 est baissé.
- ❍ Des phrases courtes, de moins de 1.0 seconde ne peuvent pas être relues.
- ❍ La source pour la sortie de la prise Casque ou celle des prises MASTER OUT n'a pas été correctement indiquée. Voir "Commuter la source pour sortir par la prise Casque" (page 98).
- ❍ Les réglages Monitor Select sont incorrects. Voir "Commutation de la sortie Monitor (Monitor Select)" (page 32).

Pas de son sur une voie particulière

- ❍ Le volume de la voie est baissé.
  Lorsqu'une Scène est rappelée etc., le volume réel peut ne pas correspondre à la position des faders. Dans ce cas, montez ou baissez les faders pour qu'ils correspondent aux réglages.
- ❍ La piste est réglée sur MUTE (le témoin TRACK STATUS est éteint).
- ❍ La fonction Solo (page 96) est utilisée.
  Les voies qui étaient fermées avant l'utilisation de la fonction Solo ne peuvent pas être écoutées même si [SELECT] est appuyée.
- ❍ La voie d'entrée est réglée sur MUTE (le témoin SELECT est éteint).

Impossible d'enregistrer

- ❍ L'état de la piste de destination d'enregistrement n'est pas réglé sur REC (témoin TRACK STATUS clignotant en rouge).
- ❍ Le disque a une capacité insuffisante.
- ❍ Le bus d'enregistrement n'est pas correctement sélectionné.

Impossible d'enregistrer numériquement

- ❍ La fréquence d'échantillonnage du VS-840 est différente de celle de l'appareil audio numérique.
  Faites correspondre la fréquence d'échantillonnage de l'appareil audio numérique avec celle du morceau. S'il n'est pas possible de modifier la fréquence d'échantillonnage de l'appareil audio numérique, il faudra créer un nouveau morceau, avec cette fréquence d'échantillonnage.
- ❍ La fonction Vari-pitch est activée (le témoin VARI PITCH est allumé).
  Appuyez sur [VARI PITCH] pour éteindre le témoin de la touche.
- ❍ Le format de signal numérique est différent.
  Certains appareils audionumériques utilisent un format de signal numérique spécial. Veuillez utiliser un appareil audio numérique compatible S/P DIF.

Du bruit et de la distorsion apparaissent dans le son enregistré

- ❍ Les réglages de sensibilité d'entrée sont incorrects.
  Si les réglages de sensibilité d'entrée sont trop élevés, le son enregistré sera distordu. S'ils sont trop faibles, il sera noyé dans le bruit de fond. Réglez le potentiomètre INPUT SENS afin que les vumètres se déplacent aussi haut que possible sans que le témoin PEAK ne s'allume.
- ❍ L'égaliseur est utilisé.
  Certains réglages d'égalisation peuvent distordre le son même si le témoin PEAK ne s'allume pas. Refaites l'égalisation.
- ❍ Si du bruit ou de la distorsion se produisent après un mixage, c'est que les niveaux de sortie des pistes étaient trop élevés.
- ❍ Un micro est connecté directement au VS-840.
  Le VS-840 est conçu pour avoir une réserve suffisante. De plus, comme les prises INPUT-1 à 4 ont une faible impédance (10 kohms), le niveau d'enregistrement peut être trop faible, en fonction des caractéristiques du micro. Faites passer le signal du micro par un préampli micro avant de le connecter au VS-840, afin d'amplifier le signal pour obtenir un niveau ligne à l'enregistrement.

La hauteur de lecture est incorrecte

- ❍ La fonction Vari-pitch est activée (le témoin VARI PITCH est allumé).
  Appuyez sur [VARI PITCH] pour éteindre le témoin de la touche.

Problèmes avec le lecteur

Impossible d'enlever le disque

- ❍ L'alimentation secteur a été éteinte.
  Le disque ne peut pas être retiré tant que l'alimentation est éteinte.

Problèmes de synchronisation (impossible de synchroniser)

Si vous utilisez un code MTC (MIDI Time Code) pour synchroniser le VS-840 avec un séquenceur MIDI, le VS-840 doit être l'appareil maître.

- ❍ Le câble MIDI n'est pas connecté correctement.
- ❍ Le câble MIDI est sectionné.
- ❍ Le générateur de synchro n'est pas réglé sur la méthode de synchronisation appropriée (MTC, MIDI Clock, Sync Track) (page 106).
- ❍ Si vous utilisez un code MTC, les deux appareils ne sont pas réglés sur le même type de MTC (page 106).
- ❍ Si vous utilisez une piste de synchro, les données d'horloge MIDI n'ont pas été enregistrées sur cette piste.
- ❍ Les réglages du séquenceur MIDI ne sont pas corrects.
- ❍ Le séquenceur MIDI n'est pas prêt à relire.

Problèmes divers

Lors de la mise sous tension, les données précédentes n'ont pas été correctement sauvegardées.
C'est propbablement parce que le VS-840 a été mis hors tension sans effectuer la procédure de fermeture. Les données sont alors irrémédiablement perdues.

Les données sur le disque sont endommagées

Les situations suivantes peuvent endommager les données se trouvant sur le disque. Il faut alors le réinitialiser (exécuter un formatage physique) (page 25).

- ❍ L'appareil a été mis hors tension alors que le lecteur de disque était en fonctionnement.
- ❍ Le lecteur de disque a reçu un choc violent.

Messages d'erreur

Si une erreur se produit en cours de fonctionnement, ou si une opération ne peut être effectuée correctement, un message d'erreur apparaîtra. Reportez-vous au message d'erreur affiché (listé ci-dessous) et prenez les mesures indiquées

Disk Memory Full (Mémoire disque pleine)

Situation: Espace disque libre insuffisant.

Action: Effacer les données inutiles.

Situation: Le nombre maximum de morceaux pouvant être enregistrés sur un disque (200) a été dépassé.

Action: Effacer les morceaux inutiles.

Disk Write Error (Erreur d'écriture)

Situation: Une erreur s'est produite pendant l'écriture de données sur le disque.

Action: Le disque doit être initialisé. Les données de morceau que vous tentiez de sauvegarder seront hélas perdues.

Drive Busy (Lecteur occupé)

Situation : Si ce message apparaît après avoir utilisé un disque avec le VS-840, c'est que les données sont fragmentées, entraînant des délais de lecture et d'écriture.

Action 1: Réduire le nombre de pistes relues simultanément. Utilisez la fusion de piste, et autres fonctions pour combiner les pistes, effacer ou couper des données des pistes que vous n'avez plus besoin de relire, puis essayez de lire à nouveau.

Action 2: Réduire le nombre de pistes enregistrées simultanément.

Action 3: Recréer un nouveau morceau, en restant dans les limites d'enregistrement et de lecture de piste simultanés.
Ou, recréer un nouveau morceau avec une fréquence d'échantillonnage moindre ou un autre mode d'enregistrement.

	Pistes enregistrées simultanément	Pistes relues simultanément
Multitrack 1 (MT1)	2 [4]	6
Multitrack 2 (MT2)	2 [6]	8
Live 1 (LV1)	3 [5]	8

Le nombre entre crochets [ ] indique le nombre de pistes en lecture pendant un enregistrement.

* *Si les conditions d'accès disque sont défavorables, comme lors d'une édition de piste ou d'un enregistrement en punch-in, etc. ayant pour but de relier des phrases (données musicales) durant plusieurs secondes, l'affichage "Drive Busy" peut apparaître même si les limites d'enregistrement et de lecture sont respectées*

Event Mem Full (Mémoire évent. pleine)

Situation: Le VS-840 a utilisé tous les événements pouvant être gérés dans un même morceau

Action: Effacer les données de mixage automatique inutiles Ou, effectuez une opération "Song Optimize"

MarkerMemory Full (Mém. marqueur pleine)

Situation: Le VS-840 a utilisé toute la mémoire "Marker Memory" (1000 Marqueurs) pouvant être gérée dans un même morceau.

Action: Effacer les marqueurs inutiles.

Medium Error (Erreur du média)

Situation: Problème dû au disque.

Action: Ce disque ne peut pas être utilisé avec le VS-840.

Routing Memory Full (Mém. de routage pleine)

Situation: Dans la fonction Easy Routing "User Routing," toutes les mémoires disponibles ont été utilisées.

Action: Effacer les mémoires User Routing inutiles.

SONG Protected (Morceau protégé)

Raison: Comme Song Protect est réglé sur ON, l'opération ne peut pas être exécutée.

Action: Régler Song Protect sur OFF (page 26).
Si vous souhaitez exécuter l'opération sans sauvegarder le morceau sélectionné, répétez la procédure, puis appuyez sur [NO] en réponse au message "STORE Current?".

Write Protected (Protection contre l'écriture)

Situation: Le disque est protégé.

Action: Retirer le disque et utiliser l'appareil ayant servi à le protéger pour le déprotéger. Ou utiliser le VS-840 pour formater physiquement le disque.

Can't Write Now (Impossible d'écrire)

Situation: Un patch a été écrit dans la mémoire interne pendant que la lecture était en cours.

Action: Arrêter la lecture, puis reprendre la procédure d'écriture.

Combinaisons de touches spéciales

Voici une liste des fonctions pouvant être exécutées en appuyant sur plusieurs touches, ou en utilisant la molette TIME/VALUE en conjonction avec une touche.

Touches de contrôle du transport

[SHIFT]+[STORE(ZERO)]	Mémorise les données de morceau sur le disque
[SHIFT]+[SONG TOP(REW)]	Aller au point temporel où le premier son du morceau a été enregistré
[SHIFT]+[SONG END(FF)]	Aller au point temporel où le dernier son du morceau a été enregistré
[SHIFT]+[SHUT/EJECT(STOP)]	Fermeture / Ejection
[SHIFT]+[RESTART(PLAY)]	Redémarrage (après une fermeture)

Touches LOCATOR

[SHIFT]+touche LOCATOR	Enregistrer un point de localisation de 5 à 8
[CLEAR]+touche LOCATOR	Effacer le réglage d'un point de localisation de 1 à 4
[SHIFT]+[CLEAR]+touche LOCATOR	Effacer le réglage d'un point de localisation de 5 à 8
[CLEAR]+[TAP(ENTER)]	Effacer un marqueur
[SHIFT]+[CLEAR]+[TAP]→[YES]	Effacer tous les marqueurs

Assigner une fonction aux potent. [SHIFT]+ TRACK CUE

Si un paramètre a été assigné aux potentiomètres TRACK CUE , celui-ci sera affiché dans une fenêtre de l'afficheur. Pour utiliser la fonction assignée, maintenez [SHIFT] enfoncé et faites tourner les potentiomètres TRACK CUE. La fonction assignée restera effective jusqu'à l'extinction de l'appareil.

[SHIFT]+ [PAN]	A chaque appui de la touche, la fonction assignée change comme ceci : PAN/BALANCE de la voie PAN/BALANCE de la piste
[SHIFT]+ [EFFECT LEVEL]	A chaque appui de la touche, la fonction assignée change comme ceci : EFFECT SEND LEVEL EFFECT SEND PAN
[SHIFT]+ [AUX LEVEL]	A chaque appui de la touche, la fonction assignée change comme ceci : AUX SEND LEVEL A AUX SEND LEVEL B * Les voies 1 à 4 ont deux niveaux AUX : A et B. Cependant, les voies 5/6 et 7/8 étant des pistes stéréo, n'ont qu'un seul niveau AUX. Les canaux gauche et droit doivent être au même niveau.
[SHIFT]+ [EQ]	A chaque appui de la touche, la fonction assignée change comme ceci : Low Gain/Low Freq/Mid Gain/Mid Freq/Mid Q/Hi Gain/Hi Freq
[SHIFT]+ [EXIT]	Annule la fonction ayant été assignée aux potentiomètres [SHIFT]+ TRACK CUE

Assigner une page Utility à [SHIFT]+ [UTILITY]

Dans n'importe quelle page Utility, appuyez et maintenez enfoncé [SHIFT]+ [UTILITY] pendant 3 secondes ou plus afin de créer un raccourci ramenant à cette page. Ainsi, lorsque vous appuierez à nouveau sur [SHIFT]+ [UTILITY] vous passerez directement à cette page Utility. Ce raccourci reste valable jusqu'à l'extinction de l'appareil.

Divers

[SHIFT]+[VARI PITCH]	Amène à la page de réglage Vari Pitch
[DISPLAY] et molette TIME/VALUE	Amène à la page de réglage Display Contrast (contraste de l'écran)
[SHIFT] et molette TIME/VALUE	Modifie la valeur à 10 fois la vitesse normale
[SHIFT]+[PREVIEW(SCRUB)]	Active la fonction Preview (témoin SCRUB clignotant)
[TO]+[FROM]	Exécute la fonction Preview Thru
[SHIFT]+[MONITOR SEL]	Commute la source sortant par les prises MON/AUX (REC BUS/ AUX)
[SHIFT]+[EFFECT RTN]	Commute le bus (bus REC AB/CD) qui est connecté au retour effets
[SHIFT]+[INFORMATION(DISPLAY)]	Commute l'affichage dans la partie gauche de l'écran du mode Play (données de morceau/données de pistes virtuelles)
[SHIFT]+[V.TRACK(TRACK STATUS)]	Amène à la page de réglage de piste virtuelle (V-track)

Liste des Paramètres

Paramètres de la section Console

Nom du paramètre	Affichage	Valeur initiale	Réglage
Channel Fader Level	-	réglages habituels	0 à 127
Master Fader Level	-	réglages habituels	0 à 127
Channel Select	-	INPUT	INPUT, TRACK, MUTE
Channel Bus	-	AB/CD	Off, AB, CD, AB/CD
Effect Return Bus	EFFECT RTN BUS	Off	Off, AB, CD, AB/CD, AUX, TRACK CUE, AUX/TR CUE
Channel Input	INPUT	CH1:IN1, CH2:IN2, CH3:IN3, CH4:IN4, CH5/6:1/2, CH7/8:3/4	IN1-4, 1/2, 3/4
Equalizer Switch	EQ Switch	Off	Off, On
Equalizer Low Gain	EQ Low Gain	0 dB	-12 à +12 dB
Equalizer Low Frequency	EQ Low Freq	300 Hz	40 Hz à 1 5 kHz
Equalizer Middle gain	EQ Mid Gain	0 dB	-12 à +12 dB
Equalizer Middle Frequency	EQ Mid Freq	1.4 kHz	200 Hz à 8 kHz
Equalizer Middle Q	EQ Mid Q	0 5	0.5 à 16
Equalizer High Gain	EQ Hi Gain	0 dB	-12 à +12 dB
Equalizer High Frequency	EQ Hi Freq	4 kHz	500 Hz à 18 kHz
Channel Pan / Balance	PAN	0	L63 à 0 à R63
Effect Send Level	EFX SEND LV	0	0 à 127
Effect Send Pan / Balance	EFX SEND PAN	0	L63 à 0 à R63
Effect Send Switch	EFX SEND SW	Pst	Off, Pre, PstAUX
Send Level A	AUX SEND L A	0	0 à127AUX
Send Level B	AUX SEND L B	0	0 à 127AUX
Send Switch	AUX SEND SW	Off	Off, Pre, Pst, Pre EQ
Effect Return Level	EFX RETURN LEVEL	100	0 à 127
Effect Return Balance	EFX RETURN BALANCE	0	L63 à 0 à R63
Track Cue Level	-	réglages habituels	0 à 127
Track Cue Pan / Balance	TRACK CUE PAN	0	L63 à 0 à R63
Monitor Select	-	TR CUE+MASTER	TR CUE+MASTER, TRACK CUE, MASTER, REC BUS, AUX

Paramètres de la section Enregistreur

Nom du paramètre	Affichage	Valeur initiale	Réglage
Track Status	-	MUTE	MUTE, PLAY, REC
V-Track	V.TRACK	1	1 à 8

Paramètres de morceau (Song)

Nom du paramètre	Affichage	Valeur initiale	Réglage
Sample Rate	Sample Rate	44.1 kHz	44.1 kHz, 32.0 kHz
Recording Mode	Record Mode	MT2	MT1, MT2, LV1, LV2

Paramètres Système

Global

Nom du paramètre	Affichage	Valeur initiale	Réglage
Foot Switch Assign	Foot Switch	Play/Stop	Play/Stop, Record, Tap Marker, Next, Previous, Effect
Fader Match	FADER Match	Jump	Null, Jump
Undo Message	UNDO Message	On	Off, On
Contrast	LCD Contrast	7	0 à 15
Digital Copy Protect	D.CpyProtect	Off	Off, On
Phones Out	PHONES OUT	MON/AUX	MON/AUX, MASTER
Master Out	MASTER OUT	MASTER	MASTER, TR CUE

Play / Rec

Nom du paramètre	Affichage	Valeur initiale	Réglage
Marker Stop	MARKER Stop	Off	Off, On
Preview Length	PREVIEW Length	1.0 s	1.0 à 10.0 s
Scrub Length	SCRUB Length	45 ms	25 à 100 ms
Fade Length	Fade Length	10 ms	2, 10, 20, 30, 40, 50 ms
Vari Pitch	Vari Pitch	Idem "Sample Rate"	24.06 à 47.00 kHz (MT1, MT2), 24.06 à 50.48 kHz (LV1, LV2)
Time Display Format	TimeDisp	ABS	ABS, REL
Offset	Offset	00:00:00:00:00	00:00:00:00:00 à 23:59:59:29:99

* *Les réglages possibles de l'Offset changent légèrement en fonction du type de MTC (paramètre de synchro)*

Paramètres de Métronome

Nom du paramètre	Affichage	Valeur initiale	Réglage
Metronome Output	OUTPUT	Off	Off, MIX BUS, TR CUE BUS, MIX & TR CUE, MIDI
Metronome Mode	MODE	Rec Only	Rec Only, Rec&Play
Metronome Level	LEVEL	50	0 à 127
MIDI Channel	MIDI CH	10	1 à 16(*)
Accent Note	Acc.Note	C#2	C_0 à G_9(*)
Accent Velocity	Acc.Velo	100	1 à 127(*)
Normal Note	Nrm.Note	C#2	C_0 à G_9(*)
Normal Velocity	Nrm.Velo	60	1 à 127(*)

* *Valable si Metronome Output est réglé sur "MIDI"*

Paramètres MIDI

Nom du paramètre	Affichage	Valeur initiale	Réglage
Device ID	Device ID	17	1 à 32
MMC Mode	MMC	MASTER	Off, MASTER, SLAVE

Paramètres de Scène

Nom du paramètre	Affichage	Valeur initiale	Réglage
Scene Mode	Scene Mode	All	All, Keep Fader

Paramètres de Synchro / Tempo

Nom du paramètre	Affichage	Valeur initiale	Réglage
Sync Generator	Gen.	Off	Off, MTC, MIDI Clock, Sync TRACK
MTC Type	MTC Type	30	30, 29N, 29D, 25, 24
Offset	Offset	00:00:00:00:00	00:00:00:00:00 à 23:59:59:29:99
Tempo Map Number	-	1	1 à 50
Measure	-	1	1 à 999
Beat	-	4/4	1/1 à 8/1, 1/2 à 8/2,1/4 à 8/4, 1/8 à 8/8
Tempo	-	120.0	25.0 à 250.0

Paramètre d'Initialisation du disque

Nom du paramètre	Affichage	Valeur initiale	Réglage
Physical Format	Physical Format	Off	Off, On

Implémentation MIDI

Modèle: VS-840/VS-840S
WORKSTATION STUDIO NUMÉRIQUE

Date : 6 Nov. 1997
Version : 1.00

1. DONNÉES TRANSMISES ET RECONNUES DONNÉES REÇUES

Message de voix par canal

Note On/Off (Note enfoncée/relâchée)

Transmet le message qui indique quel canal MIDI sert pour le Métronome lorsque le réglage "OUTPUT" du paramètre METRONOME est réglé sur "MIDI".
Le VS-840 ne reconnaît pas ce message

Statut	Second	Troisième
9nH	mmH	llH

n = N° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à 16)
mm = N° de Note : 00H - 7FH (0 - 127)
ll = Vélocité : 01H - 7FH (1 - 127) / 00H = NOTE OFF

Messages système communs

Messages MIDI Time Code Quarter Frame

Les messages MIDI Time Code Quarter Frame peuvent être transmis alors que le VS-840 fonctionne (lit ou enregistre) lorsque le paramètre SYNC/TEMPO "Gen." est sur "MTC". Le décompte de temps transmis est ajouté à l'offset "SMPTE(MTC) Offset Time" si le morceau débute à "00:00:00:00"

Statut	Second
F1H	mmH (= 0nnndddd)

nnn = type de message :
0 = Comptage des Frame nibble LS
1 = Comptage des Frame nibble MS
2 = Comptage des Secondes nibbleLS
3 = Comptage des Secondes nibble MS
4 = Comptage des Minutes nibble LS
5 = Comptage des Minutes nibble MS
6 = Comptage des Heures nibble LS
7 = Comptage des Heures nibble MS

dddd = nibble de données 4 bits :0h - FH (0 - 15)

Les bits sont assignés comme ceci

Comptage des Frames
xxxyyyyy
xxx Réservé (000)
yyyyy N° Frame (0-29)

Comptage des Secondes
xxyyyyyy
xx Réservé (00)
yyyyyy Secondes (0-59)

Comptage des Minutes
xxyyyyyy
xx Réservé (00)
yyyyyy Minutes (0-59)

Comptage des Heures
xyyzzzzz
x Réservé (0)
yy Type de Time Code
0 = 24 Frames / Sec
1 = 25 Frames / Sec
2 = 30 Frames / Sec (Drop Frame)
3 = 30 Frames / Sec (Non Drop Frame)
zzzzz Heures (0-23)

Song Position Pointer

La position en cours est transmise par le Message Song Position Pointer avant que le VS-840 ne commence à fonctionner et après une opération de localisation si le paramètre SYNC/TEMPO "Gen " est réglé sur "MIDIclk" ou "SyncTr"

Statut	Second	Troisième
F2H	mmH	nnH

mm,nn = Song Position Point : 00H 00H - 7FH 7FH

Messages système temps réel

Transmis lorsque le paramètre "Gen " est réglé sur "MIDIclk" ou "SyncTr" dans SYNC/TEMPO

Timing Clock

Statut
F8H

Start

Statut
FAH

Continue

Statut
FBH

Stop

Statut
FCH

Messages de Système Exclusif

Statut	Octets de Données	Statut
F0H	iiH,ddH, , eeH	F7H

Octet	Description
F0H	Statut du Message Exclusif
iiH	Numéro d'identification (ID) 7EH Message Universel Non Temps Réel 7FH Message Universel Temps Réel
ddH	Données : 00H - 7FH (0-127)
:	:
eeH	Données
F7H	EOX (Fin de Message Exclusif)

Le VS-840 peut transmettre et recevoir des messages de Système Exclusif Universels

A propos du numéro Device ID (numéro d'appareil)

Les messages Exclusifs ne sont pas assignés à un canal MIDI particulier Par contre, ils ont leur propre paramètre de contrôle spécial appelé "Device ID" ou numéro d'identification de l'appareil
Les messages exclusifs Roland utilisent les numéros Device ID pour spécifier les différents appareils
Le VS-840 envoie des messages exclusifs utilisant le numéro Device ID 00H à 1FH, et reçoit des messages exclusifs dont le numéro Device ID est le même que le sien ou 7FH.
La valeur du numéro Device ID est réglée par le paramètre MIDI "DeviceID" moins un

Message Système Exclusif Universel

Commandes MIDI Machine Control

Statut	Octets de Données	Statut
F0H	7FH.Dev.06H.aaH. . bbH	F7H

Octet	Description
F0H	Statut du Message Exclusif
7FH	Entête Temps Réel du Message SysEx Universel
Dev	N° Device ID (ou 7FH)
06H	Message de Commande MMC
aaH	Commande
:	:
bbH	Commande
F7H	EOX (Fin de Message Exclusif)

(*) voir la section 2 "MIDI Machine Control"

Réponses MIDI Machine Control

Statut	Octets de Données	Statut
F0H	7FH,Dev,07H.aaH. . bbH	F7H

Octet	Description
F0H	Statut du Message Exclusif
7FH	Entête Temps Réel du Message SysEx Universel
Dev	N° Device ID
07H	Message de Réponse MMC
aaH	Réponse
:	:
bbH	Réponce
F7H	EOX (Fin de Message Exclusif)

(*) voir la section 2 "MIDI Machine Control"

2. MIDI Machine Control

Références des Commandes MIDI Machine Control

STOP (MCS)

Statut	Octets de Données	Statut
F0H	7FH.Dev.06H.01H F7H	

Octet	Description
F0H	Statut du Message Exclusif
7FH	Entête Temps Réel du Message SysEx Universel
Dev	N° Device ID (ou 7FH)
06H	Message de Commande MMC
01H	STOP (MCS)
F7H	EOX (Fin de Message Exclusif)

Si le numéro Device ID du message est le même que celui de l'appareil récepteur ou 7FH. le VS-840 s'arrête immédiatement
Si l'interrupteur de transport [STOP] a été appuyé. le VS-840 transmet avec le numéro Device ID 7FH

PLAY (MCS)

Statut	Octets de Données	Statut
F0H	7FH,Dev.06H,02H F7H	

Octet	Description
F0H	Statut du Message Exclusif
7FH	Entête Temps Réel du Message SysEx Universel
Dev	N° Device ID (ou 7FH)
06H	Message de Commande MMC
02H	PLAY (MCS)
F7H	EOX (Fin de Message Exclusif)

Si le numéro Device ID du message est le même que celui de l'appareil récepteur ou 7FH, le VS-840 passe en condition de lecture
Le VS-840 ne transmet pas le message

DEFERRED PLAY (MCS) - Lecture différée

Statut	Octets de Données	Statut
F0H	7FH,Dev,06H.03H F7H	

Octet	Description
F0H	Statut du Message Exclusif
7FH	Entête Temps Réel du Message SysEx Universel
Dev	Device ID (or 7FH)
06H	Message de Commande MMC
03H	DEFERRED PLAY (MCS)
F7H	EOX (Fin de Message Exclusif)

Si le numéro Device ID du message est le même que celui de l'appareil récepteur ou 7FH, le VS-840 passe en condition de lecture après l'opération de localisation
Si l'interrupteur de transport [PLAY] a été appuyé, le VS-840 transmet avec le numéro Device ID 7FH

FAST FORWARD (MCS) - Avance Rapide

Statut	Octets de Données	Statut
F0H	7FH,Dev,06H,04H F7H	

Octet	Description
F0H	Statut du Message Exclusif
7FH	Entête Temps Réel du Message SysEx Universel
Dev	Device ID (or 7FH)
06H	Message de Commande MMC
04H	FAST FORWARD (MCS)
F7H	EOX (Fin de Message Exclusif)

Si le numéro Device ID du message est le même que celui de l'appareil récepteur ou 7FH, le VS-840 passe en condition Avance Rapide
Le VS-840 ne transmet pas le message

REWIND (MCS) - Rembobinage

Statut	Octets de Données	Statut
F0H	7FH,Dev,06H,05H	F7H

Octet	Description
F0H	Statut du Message Exclusif
7FH	Entête Temps Réel du Message SysEx Universel
Dev	N°Device ID (ou 7FH)
06H	Message de Commande MMC
05H	REWIND (MCS)
F7H	EOX (Fin de Message Exclusif)

Si le numéro Device ID du message est le même que celui de l'appareil récepteur ou 7FH, le VS-840 passe en condition de Rembobinage
Le VS-840 ne transmet pas le message

RECORD STROBE - Entrée en enregistrement

Statut	Octets de Données	Statut
F0H	7FH,Dev,06H,06H	F7H

Octet	Description
F0H	Statut du Message Exclusif
7FH	Entête Temps Réel du Message SysEx Universel
Dev	N°Device ID (ou 7FH)
06H	Message de Commande MMC
06H	RECORD STROBE
F7H	EOX (Fin de Message Exclusif)

Si le numéro Device ID du message est le même que celui de l'appareil récepteur ou 7FH, le VS-840 passe dans la condition suivante

1. Le VS-840 est en condition de lecture
Commence à enregistrer les pistes en mode Record Standby

2. Le VS-840 est en condition Stop
Commence à relire, puis commence à enregistrer la piste en mode Record Standby

Si l'interrupteur de transport [REC] a été appuyé lors d'une condition autre que l'Enregistrement, le VS-840 transmet avec le numéro Device ID 7FH

RECORD EXIT - Sortie d'enregistrement

Statut	Octets de Données	Statut
F0H	7FH,Dev,06H,07H	F7H

Octet	Description
F0H	Statut du Message Exclusif
7FH	Entête Temps Réel du Message SysEx Universel
Dev	N°Device ID (ou 7FH)
06H	Message de Commande MMC
07H	RECORD EXIT
F7H	EOX (Fin de Message Exclusif)

Si le numéro Device ID du message est le même que celui de l'appareil récepteur ou 7FH, le VS-840 quitte la condition d'enregistrement
Si l'interrupteur de transport [REC] a été appuyé lors d'une condition d'Enregistrement, le VS-840 transmet avec le numéro Device ID 7FH

MMC RESET - Réinitialisation

Statut	Octets de Données	Statut
F0H	7FH,Dev,06H,0DH	F7H

Octet	Description
F0H	Statut du Message Exclusif
7FH	Entête Temps Réel du Message SysEx Universel
Dev	N°Device ID (ou 7FH)
06H	Message de Commande MMC
0DH	MMC RESET
F7H	EOX (Fin de Message Exclusif)

Si le numéro Device ID du message est le même que celui de l'appareil récepteur ou 7FH, le VS-840 réinitialise tous les canaux de communication relatifs au MMC
Lors de sa mise sous tension, le VS-840 transmet avec le numéro Device ID 7FH

WRITE - Écriture

Statut	Octets de Données	Statut
F0H	7FH,Dev,06H,40H,ccH,ddH,eeH ..ffH	F7H

Octet	Description
F0H	Statut du Message Exclusif
7FH	Entête Temps Réel du Message SysEx Universel
Dev	N°Device ID (ou 7FH)
06H	Message de Commande MMC
40H	WRITE
ccH	Octets d'information suivant la commande
ddH	Nom du champ d'information à remplir
eeH	Format du Champ d'Information
:	:
ffH	Nom et données du champ
:	:
F7H	EOX (Fin de Message Exclusif)

Si le numéro Device ID du message est le même que celui de l'appareil récepteur ou 7FH, le VS-840 écrit les données dans le champ d'infomation spécifié
Le VS-840 ne transmet pas le message

MASKED WRITE - Écriture masquée

Statut	Octets de Données	Statut
F0H	7FH,Dev,06H,41H,04H,ddH,eeH,ffH,ggH	F7H

Octet	Description
F0H	Statut du Message Exclusif
7FH	Entête Temps Réel du Message SysEx Universel
Dev	N°Device ID (ou 7FH)
06H	Message de Commande MMC
41H	MASKED WRITE
04H	Nombre d'octets suivant la commande
ddH	Nom du champ d'information à remplir de type masqué
eeH	Numéro d'octet à écrire dans la Bit Map
ffH	Emplacement du bit de l'octet Bit Map à changer
ggH	Nouvelles données à écrire dans l'octet Bit Map spécifié
F7H	EOX (Fin de Message Exclusif)

Si le numéro Device ID du message est le même que celui de l'appareil récepteur ou 7FH, le VS-840 écrit les données dans l'octet Bit Map spécifié
Le VS-840 ne transmet pas le message

LOCATE (MCP)

Format 1 - LOCATE[I/F] - Localisation (I/F)

Statut	Octets de Données	Statut
F0H	7FH,Dev,06H,44H,02H,00H,nnH	F7H

Octet	Description
F0H	Statut du Message Exclusif
7FH	Entête Temps Réel du Message SysEx Universel
Dev	N°Device ID (ou 7FH)
06H	Message de Commande MMC
44H	LOCATE(MCP)
02H	Nombre d'octets
00H	sous-commande "I/F"
nnH	Champ d'Information 08H, 09H, 0AH, 0BH, 0CH, 0DH, 0EH, 0FH)
F7H	EOX (Fin de Message Exclusif)

Si le numéro Device ID du message est le même que celui de l'appareil récepteur ou 7FH, le VS-840 localise la position mémorisée dans le champ d'information spécifié
Le VS-840 ne transmet pas le message

Format 2 - LOCATE[TARGET] - Localisation (cible)

Statut	Octets de Données	Statut
F0H	7FH.Dev.06H.44H.06H,01H,hrH,mnH,scH.frH.ffH	F7H

Octet	Description
F0H	Statut du Message Exclusif
7FH	Entête Temps Réel du Message SysEx Universel
Dev	N°Device ID (ou 7FH)
06H	Message de Commande MMC
44H	LOCATE(MCP)
06H	Nombre d'octets
01H	sous-commande "TARGET"
hrH. mnH. scH. frH, ffH	Heure Standard avec Sub Frame
F7H	EOX (Fin de Message Exclusif)

Si le numéro Device ID du message est le même que celui de l'appareil récepteur ou 7FH. le VS-840 localise la position spécifiée reçue par la commande
Si le Marqueur défini pour l'interrupteur Locator est appuyé ou lors d'un déplacement, le VS-840 le transmet avec le numéro Device ID 7FH

MOVE - Déplacement

Statut	Octets de Données	Statut
F0H	7FH.Dev,06H,4CH,02H,ddH,ssH	F7H

Octet	Description
F0H	Statut du Message Exclusif
7FH	Entête Temps Réel du Message SysEx Universel
Dev	N°Device ID (ou 7FH)
06H	Message de Commande MMC
4CH	MOVE
02H	Nombre d'octets
ddH	Nom du champ d'Information de la Destination définie (08H.09H.0AH.0BH,0CH,0DH,0EH,0FH)
ssH	Nom du champ d'Information de la Source définie (01H)
F7H	EOX (Fin de Message Exclusif)

Si le numéro Device ID du message est le même que celui de l'appareil récepteur ou 7FH, le VS-840 transfert les données du champ d'information source vers le champ d'information de destination, si le nom des deux champs d'information est correct
Le VS-840 ne transmet pas le message

Champ d'Information correct

Voici la liste des champs d'Information correct du VS-840

Noms des champs d'Information de destination corrects :

01H SELECTED TIME CODE
08H GP0 / LOCATE POINT
09H GP1
0AH GP2
0BH GP3
0CH GP4
0DH GP5
0EH GP6
0FH GP7
4FH TRACK RECORD READY

Références de Commande, champ d'Information / Réponse MIDI Machine Control (MMC)

* Commandes reconnues

Commande	Action
01H STOP	STOP
02H PLAY	PLAY
03H DEFERRED PLAY	PLAY
04H FAST FORWADRD	FF
05H REWIND	REW
06H RECORD STROBE	REC / PUNCH IN
07H RECORD EXIT	PUNCH OUT
0DH MMC RESET	RESET
40H WRITE	Écrit dans les champs d'Information
41H MASKED WRITE	Définit les champs d'Information d'état des pistes
44H 00H LOCATE I/F	LOCATE (Lecture du Locator)
44H 01H LOCATE TARGET	LOCATE (Heure désignée)
4CH MOVE	Déplacement entre champs d'Information

* Commandes transmises

Commande	Action
01H STOP	STOP
03H DEFERRED PLAY	PLAY
06H RECORD STROBE	REC / PUNCH IN
07H RECORD EXIT	PUNCH OUT
0DH MMC RESET	RESET
44H 01H LOCATE TARGET	LOCATE

* Champs d'Information valables / Réponse

Champ d'Information	Interprétation	Commandes valables
01H SELECTED TIME CODE	Heure courante	MOVE(FROM)
08H GP0 / LOCATE POINT	Locator 1	MOVE(FROM), MOVE(TO), WRITE
09H GP1	Locator 2	MOVE(FROM), MOVE(TO), WRITE
0AH GP2	Locator 3	MOVE(FROM), MOVE(TO), WRITE
0BH GP3	Locator 4	MOVE(FROM), MOVE(TO), WRITE
0CH GP4	Locator 5	MOVE(FROM), MOVE(TO), WRITE
0DH GP5	Locator 6	MOVE(FROM), MOVE(TO), WRITE
0EH GP6	Locator 7	MOVE(FROM), MOVE(TO), WRITE
0FH GP7	Locator 8	MOVE(FROM), MOVE(TO), WRITE
4FH TRACK RECORD	État de piste READY	MASKED WRITE, WRITE

MESSAGES EXCLUSIFS ROLAND

1. Formats des données dans les messages exclusifs

L'implémentation MIDI Roland utilise le format de données suivant pour tous les messages exclusifs (type IV) :

Octet	Description
F0H	Statut exclusif
41H	ID Fabricant (Roland)
DEV	N° Device ID
MDL	N° Model ID
CMD	N° Command ID
[CORPS]	Données principales
F7H	Fin du message exclusif

• État MIDI : F0H, F7H

Un message exclusif doit être délimité par une paire d'octets d'état (statut), commençant par le numéro d'identification du fabricant (ID) immédiatement après F0H (MIDI version 1 0)

• ID Fabricant : 41H

Le numéro ID Fabricant identifie le fabricant de l'instrument MIDI qui envoie le message exclusif. La valeur 41H représente la marque Roland.

• N° Device ID : DEV

Le numéro d'appareil (Device ID) contient une seule valeur identifiant des appareils spécifiques parmi plusieurs instruments MIDI. Cette valeur est habituellement fixée entre 00H et 0FH, une valeur inférieure de une unité de celle du canal de base, mais une valeur comprise entre 00H et 1FH peut être utilisée avec un appareil disposant de plusieurs canaux de base

• N° Model ID : MDL

Le numéro de modèle (Model ID) contient une valeur identifiant un modèle d'un autre. Cependant, différents modèles peuvent partager un n° Model ID identique, s'ils gèrent des données similaires.
Le format du n° Model ID peut contenir la valeur 00H en un ou plusieurs endroits, afin de fournir un champ de données plus important. Les exemples suivants sont des n° Model ID valables, représentant chacun un modèle particulier :

01H
02H
03H
00H, 01H
00H, 02H
00H, 00H, 01H

• N° Command ID : CMD

Le numéro de commande (Command ID) indique la fonction concernée dans le message exclusif. Le format du n° Command ID peut contenir la valeur 00H en un ou plusieurs endroits, afin de fournir un champ de données plus important. Les exemples suivants sont des n° Command ID valables, représentant chacun une fonction particulière :

01H
02H
03H
00H, 01H
00H, 02H
00H, 00H, 01H

• Données principales : CORPS

Ce champ contient un message qui sera transmis via l'interface. La taille exacte des données et leur contenu peuvent varier en fonction des n° Model ID et Command ID

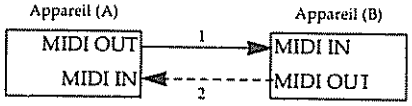
2. Transfert de données par bloc d'adresse

Le transfert de données par bloc d'adresse est une technqiue permettant de transmettre des messages conformes au format de données décrit dans la section 1. Il assigne une série de données enregistrées et résidentes en mémoire (par exemple, formes d'onde et données de sons, état des commutateurs, paramètres), à des adresses spécifiques dans la mémoire d'une machine, ce qui permet d'accéder aux données résidant à l'adresse indiquée par le message.
Le transfert de données par bloc d'adresse est ainsi indépendant des catégories de modèles et de données. Cette technique permet l'usage de deux procédures de transfert différentes : à sens unique (one-way) et à double-sens (handshake)

• Procédure de transfert à sens unique (one-way) (voir section 3 pour les détails)

Cette procédure convient pour les transferts de faibles quantités de données. Elle envoie un message exclusif complètement indépendant de l'état de l'appareil récepteur.

Schéma de branchement

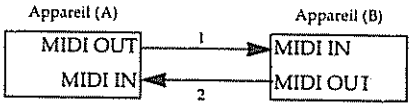


La liaison MIDI 2 est essentielle pour les procédures de demande de données "Request data" (voir Section 3).

• Procédure de transfert à double-sens - handshake (l'appareil n'utilise pas cette procédure)

Cette procédure déclenche une séquence de transfert prédéterminée (handshaking) envoyée à l'autre appareil avant que le transfert des données elles-mêmes n'ait lieu. Ce mode Handshaking (ou poignée de main) s'assure que la fiabilité et la vitesse du transfert seront suffisantes pour gérer une quantité importante de données.

Schéma de branchement



La liaison MIDI 1 et 2 est essentielle (deux câbles MIDI).

Remarques sur les procédures ci-dessus

- *Il y a des n° Command ID spécifiques pour les différentes procédures de transfert*
- *Pour échanger des données, les appareils A et B doivent utiliser la même procédure de transfert, avoir les mêmes n° Device ID et Model ID et être prêts à communiquer.*

3. Procédure de transfert à sens unique

Cette procédure tranfère les données jusqu'à ce qu'elles soient toutes envoyées, elle est employée lorsque les messages sont trop courts pour qu'il soit nécessaire de les vérifier Cependant, pour des messages plus longs, l'appareil récepteur devra réceptionner chaque message à temps, en fonction de la séquence de transfert qui insère des intervalles de 20 millisecondes

Types de messages

Message	n° Command ID
Request data 1	RQ1 (11H)
Data set 1	DT1 (12H)

• Request data 1 : RQ1 (11H) [Demande de données]

Ce message est envoyé lorsqu'il est nécessaire de réceptionner des données demandées à un appareil distant relié par liaison MIDI. Il contient des données d'adresse et de taille indiquant respectivement la désignation et la longueur des données demandées

A la réception d'un message de requête RQ1, l'appareil distant analyse sa mémoire afin d'y trouver les données d'adresse et de taille correspondant à la requête

S'il les trouve et qu'il est prêt à communiquer, il transmet alors un message "Data set 1 (DT1)" (envoi de données), contenant les données demandées Sinon, l'appareil n'envoie rien

Octet	Description
F0H	Statut exclusif
41H	ID du fabricant (Roland)
DEV	N° Device ID
MDL	N° Model ID
11H	N° Command ID
aaH	Adresse MSB
:	:
:	:
	LSB
ssH	Taille MSB
:	:
:	:
	LSB
sum	Check sum
F7H	Fin du message exclusif

- *La taille des données demandées n'indique pas le nombre d'octets composant le message DT1, mais représente les champs d'adresse où résident ces données.*
- *Certains modèles sont soumis à des limitations dans le format de donnée utilisé pour une simple transaction. Les données demandées, par exemple, peuvent être limitées en longueur, ou doivent être divisées en champs d'adresse prédéfinis avant d'être échangées via l'interface.*
- *Le même nombre d'octets indique l'adresse et la taille des données, qui cependant peuvent varier avec le n° Model ID*
- *Le processus de vérification utilise une procédure par somme de contrôle, produisant un checksum où les 7 derniers bits sont des zéros lorsque les valeurs de l'adresse, de la taille et du cheksum sont additionnées.*
- *LSB : Least Significant Byte (Octet de poids faible)*
  MSB : Most Significant Byte (Octet de poids fort)

• Data set 1 : RQ1 (11H) [Envoi de Donnée]

Ce message correspond au processus de transfert des données elles-mêmes

Comme chaque octet de donnée est assigné à une adresse unique, un message DT1 peut tout aussi bien convoyer l'adresse de départ d'un ou plusieurs bits de données qu'une suite de données formatées selon un ordre dépendant des adresses

Le standard MIDI interdit que des messages non temps réels interrompent un message exclusif C'est un inconvénient pour les appareils munis d'une fonciton "soft thru" Pour maintenir une compatibilité avec de tels appareils Roland a limité le DT1 à 256 octets afin que les messages excessivement longs soient séparés en "segments"

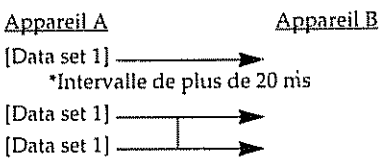
Octet	Description
F0H	Statut exclusif
41H	ID du fabricant (Roland)
DEV	N° Device ID
MDL	N° Model ID
12H	N° Command ID
aaH	Adresse MSB
:	:
:	:
	LSB
ddH	Données MSB
:	:
:	:
	LSB
sum	Check sum
F7H	Fin du message exclusif

- *Un message DT1 ne peut fournir que les données correctes parmi celles spécifiées par le message RQ1.*
- *Certains modèles sont soumis à des limitations dans le format de donnée utilisé pour une simple transaction. Les données demandées, par exemple, peuvent être limitées en longueur, ou doivent être divisées en champs d'adresse prédéfinis avant d'être échangées via l'interface.*
- *Le nombre d'octets indiquant l'adresse peut varier d'un n° Model ID à un autre.*
- *Le processus de vérification utilise une procédure par somme de contrôle, produisant un checksum où les 7 derniers bits sont des zéros lorsque les valeurs de l'adresse, de la taille et du cheksum sont additionnées.*

• Exemples de Transactions

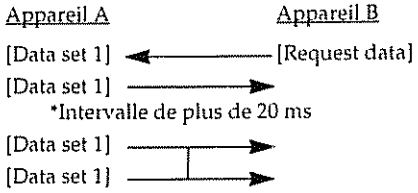
• L'Appareil A envoie des données à l'Appareil B

Transfert unique d'un message DT1



• L'Appareil B demande des données à l'Appareil A

L'appareil B envoie un message RQ1 à l'Appareil A.
Vérification du message, puis l'Appareil A renvoie un message DT1 à l'Appareil B.



Implémentation MIDI

Modèle: VS-840/VS-840S
WORKSTATION STUDIO NUMÉRIQUE

Date : 6 Nov. 1997
Version : 1.00

Fonction		Transmis	Reconnu	Remarques
Canal de Base	Par défaut	1 à 16	X	mémorisé
	Modifié	1 à 16 *1	**********	
Mode	Par défaut	Mode 3	Mode 3	mémorisé
	Messages	X	X	
	Modifié	**********	X	
Numéro de Note	N° Réels joués	1 à 127 *1 **********	X7	
Vélocité	Note On (Enfoncement)	1 à 127 *1	X	
	Note Off (Relâchement)	X 9nH, v=0	X	
After Touch	Par touche (Polyphonique)	X	X	
	Par canal	X	X	
Pitch Bend		X	X	
Control Change (Changement de Contrôle)		X		
Program Change	(Changt. de programme) N° réels	X **********	X **********	
Système exclusif		O	O	
Système Commun	Quarter Frame	O *2	X	
	Position du morceau	O *3	X	
	Sélection du morceau	X	X	
	Accord (Tune)	X	X	
Sytème Temps réel	Horloge	O *3	O *4	
	Commandes	O	O	
Messages Auxiliaires	All sound off	X	X	
	Reset all controllers	X	X	
	Local On/Off	X	X	
	All notes Off	X	X	
	Active Sensing	X	X	
	Reset	X	X	

Notes :

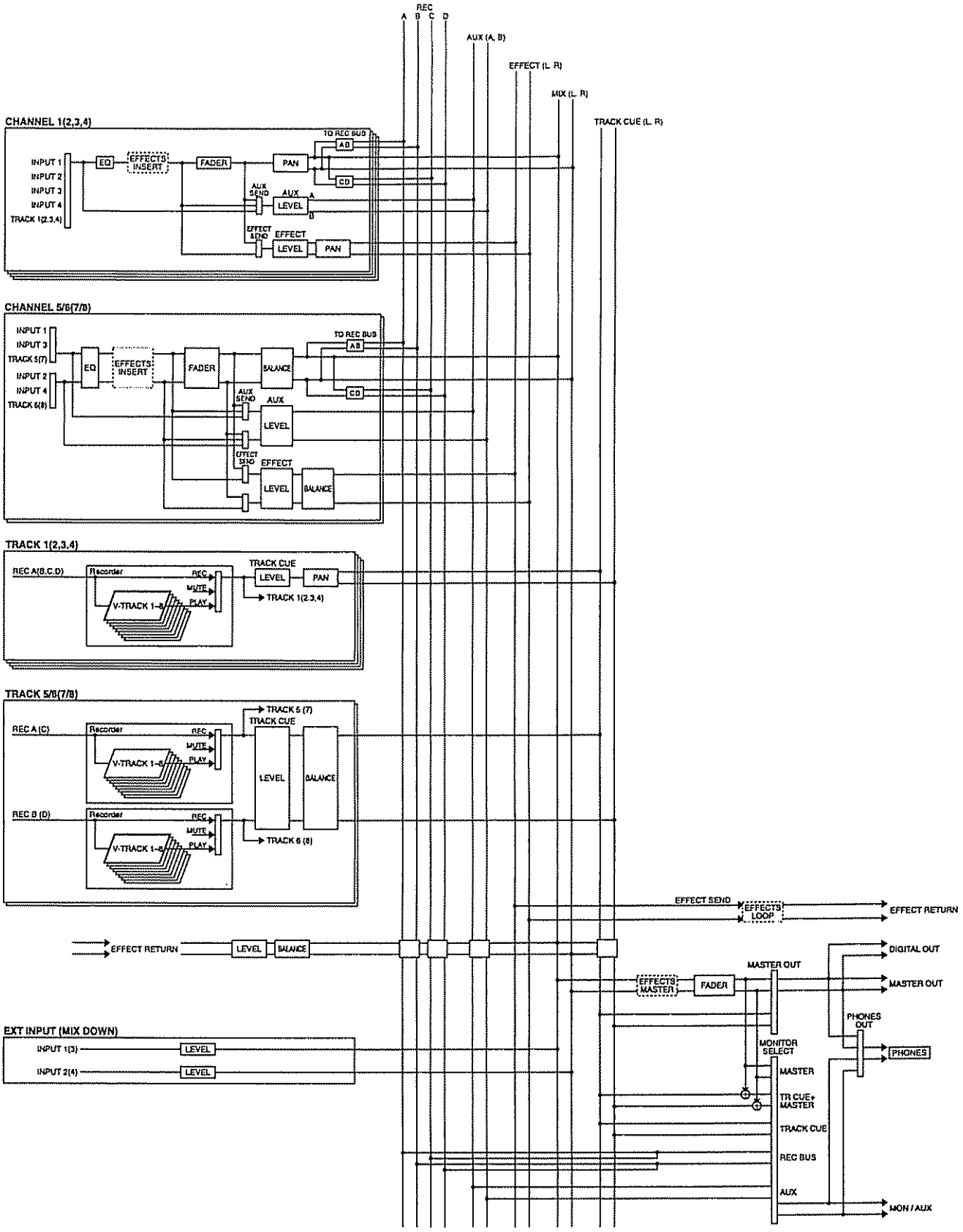
*1 Métronome MIDI uniquement
*2 Syn:Gen. = MTC uniquement
*3 Syn:Gen. = MIDIclk ou SyncTr
*4 Sync Track en enregistrement uniquement

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 3 : OMNI OFF, POLY

MODE 2 : OMNI, MONO
MODE 4 : OMNI OFF, MONO

O = Oui
X = Non

Schéma de Principe



Glossaire

COSM
COSM signifie Composite Object Sound Modeling (Modélisation sonore d'objets composites). Il s'agit d'une "technologie combinant plusieurs modèles sonores afin de créer de nouveaux sons," méthode qui a d'abord été utilisée sur le système de guitare VG-8 Roland Par exemple, les sons créés sur le VG-8 sont le résultat de divers modèles (éléments) sonores, tels que le micro, la caisse de la guitare, l'ampli guitare, le micro et le haut-parleur, etc

MTC
MTC signifie MIDI Time Code. Il s'agit d'un groupe de messages émis et reçus MIDI par les appareils afin de synchroniser leurs opérations. Contrairement aux messages MIDI Clock, le MTC spécifie un temps absolu. Si vous souhaitez utiliser le MTC pour synchroniser les opérations de deux appareils, ceux-ci doivent être réglés sur la même vitesse d'image (page 106).

Piste de Synchro
Il s'agit d'une piste distincte des pistes d'enregistrement audio, dont le but est d'enregistrer des données d'horloge MIDI. La Piste de Synchro enregistre des messages MIDI Clock transmis par un séquenceur MIDI etc. En retransmettant ces messages MIDI Clock au séquenceur MIDI, il est même possible de synchroniser un morceau contenant des changements de tempo complexes. Dans ce cas, le VS-840 sera le maître et le séquenceur MIDI l'esclave (page 109).

RSS
RSS signifie Roland Sound System. Il s'agit d'un effet permettant de positionner une source sonore dans un espace tridimensionnel lorsqu'elle est restituée par un système stéréo conventionnel. Le son peut non seulement être placé face à l'auditeur, mais aussi à côté, au-dessus, en-dessous ou derrière lui (page 159).

S/P DIF
S/P DIF signifie Sony/Philips Digital Interface Format. Il s'agit d'une norme d'émission et de réception des signaux audio-numériques stéréo par les appareils audio-numériques. Le VS-840 dispose de connecteurs coaxiaux compatibles S/P DIF (page 61).

Scène
Réglages de la section Console et de la section Effet ayant été mémorisés à un moment donné. Même après avoir effectué de nombreuses opérations de mixage, une Scène peut être rappelée afin de retrouver instantanément les réglages des faders, du panoramique et des algorithmes d'effets, etc. tels qu'ils ont été mémorisés dans la Scène (page 33).

Scrub (Écoute dynamique)
Il s'agit d'une technique d'édition permettant d'écouter répétitivement une section d'audio lorsque vous recherchez un point précis. C'est une technique identique à la manipulation des bobines d'un magnétophone analogique, lorsque la tête de lecture reste en contact avec la bande. C'est un moyen pratique de repérer un point précis d'un enregistrement. Comme la hauteur et les formats de lecture ne changent pas, le repérage peut être tout à fait précis (page 63).

Tempo map (Table des Tempos)
Table de données décrivant les mesures, temps et tempo d'un morceau. En transmettant ces données à un séquenceur MIDI etc., il est possible d'obtenir un fonctionnement synchronisé avec un appareil MIDI externe (page 107).

Vari-Pitch
Lorsqu'un morceau est relu sur le VS-840, cette fonction permet d'ajuster la vitesse de lecture du morceau afin qu'il soit dans le ton d'instruments dont l'accord est difficilement modifiable.

Caractéristiques techniques

VS-840/VS-840S: Workstation Studio Numérique

● Pistes
Pistes : 8 Virtuelles : 64 (8 par piste)

* *Il peut y avoir au maximum 4 pistes simultanément en enregistrement et 8 en lecture*

● Capacité Maximum Utilisable
Cartouche Zip : 100 Moctets

● Mémoire Interne
Morceaux : 200 (par disque)

● Égaliseur
HI, MID, LOW

● Mode d'Enregistrement
Multipiste 1 (MT1)
Multipiste 2 (MT2)
Live 1 (LV1)
Live 2 (LV2)

● Traitement du Signal
Conversion AD : 20 bits, suréchantillonnage 64 fois
Conversion DA : 20 bits, suréchantillonnage 128 fois
Traitement Interne : 24 bits (section Console)

● Fréquence d'échantillonnage
44,1 kHz - 32,0 kHz

● Réponse en Fréquence
Fréq. d'échantillonnage
44.1 kHz : 20 Hz à 21.0 kHz (+1/-1.5 dB)
32.0 kHz : 20 Hz à 15.5 kHz (+1/-1.5 dB)

● Distorsion Harmonique Totale
0.08 % ou moins (SENS ENTRÉE = -10 dBm, 1 kHz au niveau de sortie nominal, mode d'enregistrement : MT1)

● Durée d'enregistrement (pour 100 Mo, 1 piste)

Mode d'enreg.	Fréq. d'échant.	
	44.1 kHz	32.0 kHz
MT1	37 minutes	50 minutes
MT2	50 minutes	68 minutes
LV1	60 minutes	82 minutes
LV2	75 minutes	103 minutes

* *Les durées d'enregistrement mentionnées ci-dessus sont approximatives Elles peuvent être légèrement plus courtes en fonction du nombre de morceaux créés*

● Niveau d'Entrée Nominal (Variable)
Prise INPUT 1 (type Guitare) : -50 à +4 dBm
Prise INPUT 1 à 4 (type jack 6,35 mm) : -50 à +4 dBm
Prise INPUT 3 à 4 (type RCA) : -50 à +4 dBm

● Impédance d'Entrée
Prise INPUT 1 (type Guitare) : 1 MΩ
Prise INPUT 1 à 4 (type jack 6,35 mm) : 20 kΩ
Prise INPUT 3 à 4 (type RCA) : 20 kΩ

● Niveau de Sortie Nominal
Prise MON/AUX : -10 dBm
Prise MASTER OUT : -10 dBm

● Impédance de Sortie
Prise MON/AUX : 1 6 kΩ
Prise MASTER OUT : 1 6 kΩ
Prise PHONES : 100 Ω

● Impédance recommandée
Prise MON/AUX : 20 kΩ ou plus
Prise MASTER OUT : 20 kΩ ou plus
Prise PHONES : 8~50 Ω

● Niveau de Bruit Résiduel
Prise MON/AUX : -91 dBm ou moins
Prise MASTER OUT : -91 dBm ou moins
(entrée chargée avec 1 kΩ, SENS ENTRÉE : +4 dBm, type IHF-A)

● Interface
DIGITAL OUT: Coaxial (compatible S/P DIF)
Type Optique

● Afficheur
69 0 x 25 0 mm (LCD)

● Connecteurs
Prises MIDI (IN, OUT)
Connecteurs DIGITAL OUT (type coaxial, type optique)
Prise FOOT SWITCH (type jack 6,35 mm)
Prise Casque (PHONES) (type jack 6,35 mm stéréo)
Prise INPUT 1 (type Guitare, jack 6,35 mm)
Prise INPUT 1 à 4 (type jack 6,35 mm)
Prise INPUT 3 à 4 (type RCA)
Prise MON/AUX A, B (type RCA)
Prise MASTER OUT L, R (type RCA)
Connecteur SCSI (VS-840S seulement)

● Alimentation
AC 117 V, AC 230 V, AC 240 V

● Consommation électrique
20 W

● Dimensions
410 (L) x 307 (P) x 88 (H) mm

● Poids
4,5 kg (VS-840)
4,7 kg (VS-840S)

● Accessoires
Câble d'alimentation
Mode d'Emploi
Livret "Prise en Main"
Liste "Preset Patch"
Disque de démo
Mode d'emploi du VS4S-1 (VS-840S seulement)

● Options
Carte VS-840 SCSI VS4S-1 (VS-840 seulement)
0dBm=0.775V rms

* *Dans un souci constant d'amélioration, les caractéristiques et/ou l'apparance de cet appareil peuvent être sujets à modifications sans préavis.*

Index

A

AC IN 18
Afficheur 17, 111
Algorithme 78
Aller à la fin d'un morceau (Song End) 29
Aller au début d'un morceau (Song Top) 29
Annuler la dernière action Undo (Redo) 99
Annuler (Undo) 99
Arrêt à un Marqueur 95
Arrêt automatique (Marqueur) 95
Assignation simplifiée (Easy Routing) 36
AUTO PUNCH (Touche) 16
AUX Routing (Icône) 42, 50

B

Boucle 46, 80, 82, 84, 86, 88
Bouton d'éjection 19

C

Caractéristiques techniques 179
Changer d'effet (Patch Change) 76
Changer de bus d'enregistrement 30
Changer de Patch 76
Changer de piste virtuelle 53
Changer de sortie Monitor (Monitor Select) 32
Changer de source d'entrée 30
Changer l'état d'une piste (Track Status) 32
Changer l'heure courante 29
Changer la hauteur de lecture (Vari-Pitch) 95
Changer le contenu de l'affichage (Display) 111
CHANNEL PARAMETER (Touches) 14
CLEAR (Touche) 16
Combinaisons de touches spéciales 167
Connexion des effets 72
Console 40, 49
Contraste 111
Copie de disque 102
Copier (Copy) 65
Copier les données de morceau (Song Copy) 101
Couper (Cut) 70
Créer un nouveau morceau (Song New) 51
Créer un nouvel effet 78
Créer une bande Master 59
CURSOR (Touches) 16

D

Dépannage 164
Déplacer (Move) 66
DIGITAL OUT (Connecteur) 18
Disk Initialize (Fonction) 25
DISK (Témoin) 17
DISPLAY (Touche) 15
Drop (Format) 107
Dupliquer un disque (Disk Copy) 102
Durée d'enregistrement 51

E

Easy Routing (Fonction) ... 36
Échange ... 68
Échanger des données entre un VS-840 et un VS-880 (Song Convert) ... 103
Écouter la piste lue (Potentiomètre TRACK CUE, panoramique TRACK CUE) ... 31
Écouter une voie spécifique (Solo) ... 96
Effacer ... 71
Effacer un morceau des données de performance (Song Erase) ... 100
Effacer une partie d'un morceau (Cut) ... 71
Effacer uniquement les données inutiles (Song Optimize) ... 100
EFFECT RTN (Touche) ... 15
EFFECT (Touche) ... 15
Égaliseur ... 59
Enregistrement de façon répétée au même endroit (Enregistrement en boucle) ... 57
Enregistrement en boucle ... 57
Enregistrer une section précédemment définie (Auto Punch In) ... 56
ENTER/TAP (Touche) ... 16
État (Statut) des pistes ... 32
Exemples d'utilisation des effets ... 80
EXIT (Touche) ... 16
EXT INPUT ... 40
Extinction (Fermeture) ... 27
EZ ROUTING (Touche) ... 15

F

Fader Master (Général) ... 15
FADER/PAN ... 112
Faders de voies ... 14
Fermeture ... 27
Feuille de piste (Track Sheet) ... 186
Fiche d'Implémentation MIDI ... 176
Fonction de chaque paramètre (Effets) ... 150
- Acoustic Guitar Simulator ... 150
- Chorus ... 150
- Compressor/Limiter ... 151
- De-esser ... 151
- Delay ... 151
- Enhancer ... 152
- Equalizer ... 152
- Flanger ... 153
- Lo-Fi Box ... 154
- Noise Suppressor ... 154
- Overdrive ... 155
- Phaser ... 155
- Pitch Shifter ... 156
- Preamp ... 156
- Reverb ... 157
- Ring Modulator ... 158
- Rotary ... 159
- RSS (2ch) ... 159
- RSS (Panner) ... 160
- Space Chorus ... 160
- Speaker Simulator ... 160
- Tremolo / Pan ... 161
- Vocoder ... 161
- Wah ... 161

Footswitch (pédale) ... 94
FOOTSWITCH (Prise) ... 18
Formatage d'un disque (Disk Initialize) ... 25

Fusion de pistes (Track Bouncing) 58

G

Glossaire 178

H

Horloge MIDI 109

I

Implémentation MIDI 170
INFORMATION 17
Init Global Parameters (Icône) 113
Init Mixer / Play /Rec Parameters (Icône) 113
INPUT (Prises) 18
INPUT SENS (Potentiomètres) 14
Insert 69, 90, 91

L

Lecteur occupé 51
Lecteur ZIP externe 4
Level/Pan 60
Limitations des enregistrements simultanés 51
Liste des Algorithmes 123
01. Reverb 1 123
02. Reverb 2 124
03. Tap Delay 125
04. Stereo Delay Chorus 126
05. Stereo Pitch Shifter Delay 127
06. 2 ch RSS 128
07. Panner 129
08. Delay RSS 130
09. Chorus RSS 131
10. Guitar Multi 1 132
11. Guitar Multi 2 134
12. Vocal Multi 1 135
13. Vocal Multi 2 136
14. Keyboard Multi 137
15. Rotary 138
16. Stereo Phaser 139
17. Stereo Flanger 140
18. Tremolo Pan 141
19. Stereo Multi 142
20. Lo-Fi Box 143
21. Vocoder 144
22. Space Chorus 145
23. Reverb + Reverb 146
24. Delay + Reverb 147
25. Chorus + Reverb 148
26. Delay + Chorus 149
Liste des paramètres (Effets) 168
Localisation (Point de) 34
LOCATOR (Touche) 16
LOOP (Touche) 16

M

MARKER ... 17
Marqueurs ... 34
MASTER ... 17
MASTER OUT (prises) ... 18
MEASURE ... 17
Mémoriser les réglages de la console (Scène) ... 33
Mémoriser une position, méthode 1 (Localisation) ... 34
Mémoriser une position, méthode 2 (Marqueur) ... 34
Messages d'erreur ... 166
Métronome ... 93
MIDI ... 105
MIDI Clock ... 109
MIDI (Prises) ... 18
MIDI (Témoin) ... 17
Mixage final en deux pistes stéréo ... 61
Mixdown (Icône) ... 106
MIXER LEVEL ... 112
MIXER/TRACK ... 17
MMC (MIDI Machine Control) ... 118
Mode d'enregistrement ... 51
MODE (Touche) ... 14
Modifier l'organisation des morceaux (Move) ... 66
MON/AUX (Prise) ... 18
MONITOR SEL (Touche) ... 15
Monitor Select ... 32
Morceau de Démo ... 26
Move (Déplacer) ... 66
MTC (MIDI TIme Code) ... 106

N

Niveau/Panoramique ... 60
NO (Touche) ... 16
Nom de Patch ... 78
Nommer un morceau (Song Name) ... 52
Non-drop (format) ... 107
Numéros des morceaux ... 52

O

Opération d'enregistrement/édition pouvant être annulées (Undo) ... 99
Overdub ... 45, 54

P

Patch Utilisateur ... 79
PEAK (Témoins) ... 14
Pédale (Footswitch) ... 94
PHONES (Potentiomètre) ... 15
PHONES (Prise Casque) ... 18, 98
Piste ... 20
Piste de Synchro ... 109, 110
PLAY LIST ... 112
Point de Localisation ... 34
POWER (Interrupteur Secteur) ... 18
Preview ... 62
Prise Casque (PHONES) ... 18,98
Procédure de changement de voie d'entrée ... 30
Protection contre la copie numérique ... 104
Protéger un morceau (Song Protect) ... 26

Punch In/Out 55
Punch-in automatique 56
Record (Icône) 36, 49

R

Redémarrer 28, 167
Réenregistrer les passages erronés (Punch In/Out) 55
Refaire (Redo) 99
Réglage du panoramique des voies 31
Réglage du timbre (Égaliseur) 59
Réglage du volume et du panoramique (Level/Pan) 60
Remarques importantes 10
Réutiliser une partie d'un morceau (Copy) 65
RSS (Roland Surround System) 163

S

Sauvegarder les réglages d'effets 79
Sauvegarder un morceau sur disque (Song Store) 26
Scène 33
SCENE (Touche) 16
Schéma de principe 177
SCMS (Serial Copy Management System) 104
SCRUB 63
SCRUB (Touche) 16
SELECT (Touches) 14
Sélectionner un morceau (Song Select) 29
Séquenceur MIDI 106
SHIFT (Touche) 16
Solo 96
SOLO (Touche) 15
Song Arrange 117
Song Convert 103
Song Copy 101
Song End 29
Song Erase 100
Song Information 112
Song Name 52
Song New 51
Song Optimize 100
Song Protect 26
Song Select 29
Song Store 26
Song Top 29
Source 20
STORE Current ? (Message) 27
Sync Track 109, 110

T

Track Bouncing (Icône) 38, 49
Tempo Map 107, 110
TIME 17
TIME/VALUE (Molette) 16
Touches Curseur 16
Touches de transport 16
TRACK CUE (Potentiomètre) 15
TRACK LEVEL 112
TRACK STATUS/V.TRACK (Touche) 16

U

Undo (Annuler) 99
UNDO/REDO (Touche) 15
User Routing (Icône) 41
Utiliser des effets externes 120
Utiliser l'appareil en toute sécurité 3
Utilisation des effets 77
UTILITY (Touche) 15
Valeurs par défaut 49

V

Vari-Pitch (Fonction) 51, 95
VARI-PITCH (Touche) 15
Voie 20

Y

YES (Touche) 16

Z

Zip (Lecteur de disque) 19

Roland® VS-840
TRACK SHEET

Project _____ Artist _____ Client _____

Song Name _____ Date _____

V. Track	TRACK1	TRACK2	TRACK3	TRACK4	TRACK 5 / 6	TRACK 7 / 8
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
	EQ Low	EQ Low	EQ Low	EQ Low	EQ Low	EQ Low
	EQ MID	EQ MID	EQ MID	EQ MID	EQ MID	EQ MID
	EQ HI	EQ HI	EQ HI	EQ HI	EQ HI	EQ HI
	AUX Lvl	AUX Lvl	AUX Lvl	AUX Lvl	AUX Lvl	AUX Lvl
	EFFECT Lvl	EFFECT Lvl	EFFECT Lvl	EFFECT Lvl	EFFECT Lvl	EFFECT Lvl

LOCATOR

1
2
3
4
5
6
7
8

SCENE

1
2
3
4
5
6
7
8

EFFECT

Position:
Patch:

COMMENTS

Track Sheet

VS-840 DIGITAL STUDIO WORKSTATION

Liste "Preset Patch"

A00-A99

Roland

N°	Nom du Patch	Algorithme
A 00	MEDIUM ROOM	Reverb 1
A 01	SMALL ROOM	Reverb 1
A 02	LARGE ROOM	Reverb 1
A 03	WOOD ROOM	Reverb 1
A 04	DRUM ROOM	Reverb 1
A 05	VOCAL REV 1	Reverb 1
A 06	VOCAL REV 2	Reverb 1
A 07	A Gtr REVERB	Reverb 1
A 08	PIANO REV	Reverb 1
A 09	STRINGS REV	Reverb 1
A 10	TOP AMBIENCE	Reverb 1
A 11	SoftAmbience	Reverb 1
A 12	RoomAmbience	Reverb 1
A 13	BRIGHT PLATE	Reverb 1
A 14	VOCAL ROOM	Reverb 1
A 15	MUSIC CLUB	Reverb 1
A 16	POWER'S GATE	Reverb 1
A 17	FAT GATE	Reverb 1
A 18	BRIGHT GATE	Reverb 1
A 19	LoShort GATE	Reverb 1
A 20	HiShort GATE	Reverb 1
A 21	LO LONG GATE	Reverb 1
A 22	HI LONG GATE	Reverb 1
A 23	DELAY GATE	Reverb 1
A 24	LARGE HALL	Reverb 2
A 25	SMALL HALL	Reverb 2
A 26	KICK REV 1	Reverb 2
A 27	KICK REV 2	Reverb 2
A 28	SNARE REV 1	Reverb 2
A 29	SNARE REV 2	Reverb 2
A 30	70's REVERB	Reverb 2
A 31	80's REVERB	Reverb 2
A 32	SHORT PLATE	Reverb 2
A 33	LONG PLATE	Reverb 2
A 34	COOL PLATE	Reverb 2
A 35	TUNNEL	Reverb 2
A 36	CATHEDRAL	Reverb 2
A 37	ARENA	Reverb 2
A 38	ARENA BACK	Reverb 2
A 39	DEEP WATER	Reverb 2
A 40	FARAWAY	Reverb 2
A 41	CHURCH	Reverb 2
A 42	URBAN HALL	Reverb 2
A 43	WARM HALL	Reverb 2
A 44	LIVE HOUSE	Reverb 2
A 45	BLUES ROOM	Reverb 2
A 46	VERY SHORT	Tap Delay
A 47	SHORT DELAY	Tap Delay
A 48	MIDDLE DELAY	Tap Delay
A 49	LONG DELAY	Tap Delay
A 50	VERY LONG	Tap Delay
A 51	St SHORT Dly	Tap Delay
A 52	St Mid DELAY	Tap Delay
A 53	St LONG Dly	Tap Delay
A 54	TEMPO DELAY	Tap Delay
A 55	TEMPO TapDly	Tap Delay
A 56	SLOW CHORUS	St Delay Chorus
A 57	FAST CHORUS	St Delay Chorus
A 58	DEEP CHORUS	St Delay Chorus
A 59	DELAY CHORUS	St.Delay Chorus
A 60	DETUNE	StPitch Shifter Delay
A 61	-4th	StPitch Shifter Delay
A 62	OCTAVE	StPitch Shifter Delay
A 63	ROBOT	StPitch Shifter Delay
A 64	DIMINISH	StPitch Shifter Delay
A 65	RSS L<<>>R	2ch RSS
A 66	HIGH_EQ RSS	2ch RSS
A 67	AROUND HEAD	Panner
A 68	HI SPEED PAN	Panner
A 69	3D DELAY 1	Delay RSS
A 70	3DDELAY 2	Delay RSS
A 71	3D DELAY 3	Delay RSS
A 72	3D DELAY 4	Delay RSS
A 73	3D DELAY 5	Delay RSS
A 74	3D CHORUS 1	Chorus RSS
A 75	3D CHORUS 2	Chorus RSS
A 76	3D CHORUS 3	Chorus RSS
A 77	3D CHORUS 4	Chorus RSS
A 78	3D CHORUS 5	Chorus RSS
A 79	MATCH DRIVE	Guitar Multi 1
A 80	ROCK LEAD	Guitar Multi 1
A 81	Smokin' GTR	Guitar Multi 1
A 82	CLEAN Cmp	Guitar Multi 1
A 83	Cmp LEAD	Guitar Multi 1
A 84	BG LEAD	Guitar Multi 1
A 85	STUDIO LEAD	Guitar Multi 1
A 86	LP->A.Gtr	Guitar Multi 1
A 87	AMERICAN Cln	Guitar Multi 1
A 88	CHORUS GTR	Guitar Multi 1
A 89	EARLY 60's	Guitar Multi 1
A 90	WAH LEAD	Guitar Multi 1
A 91	T WAH RHYTHM	Guitar Multi 1
A 92	WAH RHYTHM	Guitar Multi 1
A 93	Dist PHASE	Guitar Multi 1
A 94	CLEAN PHASER	Guitar Multi 1
A 95	JET FLANGER	Guitar Multi 1
A 96	Lmtd CRUNCH	Guitar Multi 1
A 97	5th LEAD	Guitar Multi 1
A 98	OCTAVE LEAD	Guitar Multi 1
A 99	12st GUITAR	Guitar Multi 1

VS-840 DIGITAL STUDIO WORKSTATION

B00-B99

Liste "Preset Patch"

Roland

N°	Nom du Patch	Algorithme
B 00	El-Ac GUITAR	Guitar Multi 1
B 01	DIRTY 60's	Guitar Multi 1
B 02	12st RHYTHM	Guitar Multi 1
B 03	METAL 1	Guitar Multi 1
B 04	METAL 2	Guitar Multi 2
B 05	JC CLEAN	Guitar Multi 2
B 06	BLUESY	Guitar Multi 2
B 07	GRUNGE	Guitar Multi 2
B 08	AMBIENT MS	Guitar Multi 2
B 09	VENTURE	Guitar Multi 2
B 10	SPACY LEAD	Guitar Multi 2
B 11	A Gtr LEAD	Guitar Multi 2
B 12	A.Gtr REVERB	Guitar Multi 2
B 13	Std BASS	Guitar Multi 1
B 14	FUNKY BASS	Guitar Multi 1
B 15	OD BASS	Guitar Multi 1
B 16	DELAY VOCAL	Vocal Multi 1
B 17	RADIO VOICE	Vocal Multi 1
B 18	St.CHORUS Vo	Vocal Multi 1
B 19	DRY VOCAL	Vocal Multi 1
B 20	KARAOKE	Vocal Multi 2
B 21	S.Dly VOCAL	Vocal Multi 2
B 22	SPACY VOICE	Vocal Multi 2
B 23	AMBIENT Vo	Vocal Multi2
B 24	Std VOCAL	Vocal Multi 2
B 25	BALLADE HALL	Vocal Multi 2
B 26	BALLADE Plt	Vocal Multi 2
B 27	ROCK MALE Vo	Vocal Multi 2
B 28	ROCKFEMALE	Vocal Multi 2
B 29	COOL VOCAL	Vocal Multi 2
B 30	ACOUSTIC Gtr	Vocal Multi 1
B 31	REVERSE	Vocal Multi 1
B 32	ET!!	Vocal Multi 1
B 33	RETRO RADIO	Vocal Multi 1
B 34	WHISPER	Vocal Multi 1
B 35	SPACE PHASE	Keyboard Multi
B 36	PITCHSHIFT-1	Keyboard Multi
B 37	PITCHSHIFT+1	Keyboard Multi
B 38	RING NOISE	Keyboard Multi
B 39	DEEP RING	Keyboard Multi
B 40	St.Pan/Trm	Keyboard Multi
B 41	ECHO BACK	Keyboard Multi
B 42	ERASE NOISE	Keyboard Multi
B 43	KB:DETUNE	Keyboard Multi
B 44	LIGHT TOUCH	Keyboard Multi
B 45	OVER EFFECT	Keyboard Multi
B 46	NO PITCH	Keyboard Multi
B 47	ODRotaryFast	Rotary
B 48	ODRotarySlow	Rotary
B 49	ROTARY FAST	Rotary
B 50	ROTARY SLOW	Rotary
B 51	TremoloRotar	Rotary
B 52	NORMAL PHASE	St Phaser
B 53	STEP PHASE	St Phaser
B 54	RESO PHASE	St Phaser
B 55	FAST PHASER	St. Phaser
B 56	NORMAL FLG	St Flanger
B 57	HiBAND FLG	St Flanger
B 58	GATE FLANGER	St Flanger
B 59	BYON BYON	St. Flanger
B 60	FAST TREMOLO	Tremolo/Pan
B 61	RANDOM Trmlo	Tremolo/Pan
B 62	Rhodes PAN	Tremolo/Pan
B 63	SLOW PAN	Tremolo/Pan
B 64	CarStereoMix	Stereo Multi
B 65	NoAttack Cmp	Stereo Multi
B 66	DUAL LoCUT	Stereo Multi
B 67	DUAL HiCUT	Stereo Multi
B 68	DANCE MIX	Stereo Multi
B 69	FULL POWER	Stereo Multi
B 70	DRY MIX	Stereo Multi
B 71	AMBIENT MIX	Stereo Multi
B 72	SP Mix	Lo-Fi Box
B 73	ANALOG Mix	Lo-Fi Box
B 74	RADIO Mix	Lo-Fi Box
B 75	MidNight Mix	Lo-Fi Box
B 76	TECHNO BOX 1	Lo-Fi Box
B 77	TECHNO BOX 2	Lo-Fi Box
B 78	LowBit Sampl	Lo-Fi Box
B 79	ROBOT Lo-Fi	Lo-Fi Box
B 80	Lo-Fi & GATE	Lo-Fi Box
B 81	RetroTurnTbl	Lo-Fi Box
B 82	VOCODER St	Vocoder
B 83	VOCODER MONO	Vocoder
B 84	DIMENSION 1	Space Chorus
B 85	DIMENSION 2	Space Chorus
B 86	WAVE CHORUS	Space Chorus
B 87	NATURAL Cho	Space Chorus
B 88	HALL / ROOM	Reverb+Reverb
B 89	HALL / PLATE	Reverb+Reverb
B 90	Dub REVERB	Delay+Reverb
B 91	Flam REVERB	Delay+Reverb
B 92	CHORUS/Rev 1	Chorus+Reverb
B 93	CHORUS/Rev 2	Chorus+Reverb
B 94	CHORUS/Rev 3	Chorus+Reverb
B 95	CHORUS/Rev 4	Chorus+Reverb
B 96	Dly/CHORUS 1	Delay+Chorus
B 97	Dly/CHORUS 2	Delay+Chorus
B 98	Dly/CHORUS 3	Delay+Chorus
B 99	Dly/CHORUS 4	Delay+Chorus

01450278 '97-11-G5-11K

VS-840 DIGITAL STUDIO WORKSTATION

Liste "Preset Patch"

M00-M99

Roland

N°	Nom du Patch	Algorithme
M 00	MEDIUM ROOM	Reverb 1
M 01	SMALL ROOM	Reverb 1
M 02	LARGE ROOM	Reverb 1
M 03	WOOD ROOM	Reverb 1
M 04	TOP AMBIENCE	Reverb 1
M 05	SoftAmbience	Reverb 1
M 06	BRIGHT PLATE	Reverb 1
M 07	MUSIC CLUB	Reverb 1
M 08	LARGE HALL	Reverb 2
M 09	SMALL HALL	Reverb 2
M 10	SNARE REV 1	Reverb 2
M 11	70's REVERB	Reverb 2
M 12	80's REVERB	Reverb 2
M 13	COOL PLATE	Reverb 2
M 14	CHURCH	Reverb 2
M 15	URBAN HALL	Reverb 2
M 16	WARM HALL	Reverb 2
M 17	LIVE HOUSE	Reverb 2
M 18	BLUES ROOM	Reverb 2
M 19	VERY SHORT	Tap Delay
M 20	MIDDLE DELAY	Tap Delay
M 21	St.Mid DELAY	Tap Delay
M 22	TEMPO DELAY	Tap Delay
M 23	FAST CHORUS	St Delay Chorus
M 24	DEEP CHORUS	St Delay Chorus
M 25	DETUNE	StPitch Shifter Delay
M 26	HI SPEED PAN	Panner
M 27	3D DELAY 1	Delay RSS
M 28	3D CHORUS 1	Chorus RSS
M 29	MATCH DRIVE	Guitar Multi 1
M 30	ROCK LEAD	Guitar Multi 1
M 31	Smokin' GTR	Guitar Multi 1
M 32	CLEAN Cmp	Guitar Multi 1
M 33	Cmp LEAD	Guitar Multi 1
M 34	BG LEAD	Guitar Multi 1
M 35	STUDIO LEAD	Guitar Multi 1
M 36	LP->A.Gtr	Guitar Multi 1
M 37	AMERICAN Cln	Guitar Multi 1
M 38	CHORUS GTR	Guitar Multi 1
M 39	EARLY 60's	Guitar Multi 1
M 40	WAH LEAD	Guitar Multi 1
M 41	T WAH RHYTHM	Guitar Multi 1
M 42	CLEAN PHASER	Guitar Multi 1
M 43	Lmtd CRUNCH	Guitar Multi 1
M 44	OCTAVE LEAD	Guitar Multi 1
M 45	12st GUITAR	Guitar Multi 1
M 46	El-Ac GUITAR	Guitar Multi 1
M 47	12st RHYTHM	Guitar Multi 1
M 48	METAL 1	Guitar Multi 1
M 49	JC CLEAN	Guitar Multi 2
M 50	GRUNGE	Guitar Multi 2
M 51	AMBIENT MS	Guitar Multi 2
M 52	VENTURE	Guitar Multi 2
M 53	A Gtr LEAD	Guitar Multi 2
M 54	A Gtr REVERB	Guitar Multi 2
M 55	Std BASS	Guitar Multi 1
M 56	FUNKY BASS	G uitar Multi 1
M 57	OD BASS	Guitar Multi 1
M 58	DELAY VOCAL	Vocal Multi 1
M 59	RADIO VOICE	Vocal Multi 1
M 60	St CHORUS Vo	Vocal Multi 1
M 61	AMBIENT Vo	Vocal Multi 2
M 62	Std VOCAL	Vocal Multi 2
M 63	BALLADE HALL	Vocal Multi 2
M 64	ROCK MALE Vo	Vocal Multi 2
M 65	ROCK FEMALE	Vocal Multi 2
M 66	ACOUSTIC Gtr	Vocal Multi 1
M 67	RETRO RADIO	Vocal Multi 1
M 68	WHISPER	Vocal Multi 1
M 69	SPACE PHASE	Keyboard Multi
M 70	St Pan/Trm	Keyboard Multi
M 71	KB:DETUNE	Keyboard Multi
M 72	LIGHT TOUCH	Keyboard Multi
M 73	ODRotarySlow	Rotary
M 74	ROTARY SLOW	Rotary
M 75	TremoloRotar	Rotary
M 76	NORMAL PHASE	St. Phaser
M 77	STEP PHASE	St. Phaser
M 78	RESO PHASE	St. Phaser
M 79	NORMAL FLG	St. Flanger
M 80	HiBAND FLG	St. Flanger
M 81	FAST TREMOLO	Tremolo/Pan
M 82	Rhodes PAN	Tremolo/Pan
M 83	NoAttack Cmp	Stereo Multi
M 84	DANCE MIX	Stereo Multi
M 85	AMBIENT MIX	Stereo Multi
M 86	SP Mix	Lo-Fi Box
M 87	MidNight Mix	Lo-Fi Box
M 88	TECHNO BOX 1	Lo-Fi Box
M 89	TECHNO BOX 2	Lo-Fi Box
M 90	RetroTurnTbl	Lo-Fi Box
M 91	DIMENSION 1	Space Chorus
M 92	NATURAL Cho	Space Chorus
M 93	HALL / ROOM	Reverb+Reverb
M 94	HALL / PLATE	Reverb+Reverb
M 95	Flam REVERB	Delay+Reverb
M 96	CHORUS/Rev 3	Chorus+Reverb
M 97	CHORUS/Rev 4	Chorus+Reverb
M 98	Dly/CHORUS 3	Delay+Chorus
M 99	Dly/CHORUS 4	Delay+Chorus

* Lors de la création d'un nouveau morceau, les Patches Utilisateur M-00 à M-99 sont copiés dans les Patches Utilisateur U00 à U99

VS-840 DIGITAL STUDIO WORKSTATION

U00-U99

Liste "Preset Patch"

Roland

N°	Nom du Patch	Algorithme
U 00		
U 01		
U 02		
U 03		
U 04		
U 05		
U 06		
U 07		
U 08		
U 09		
U 10		
U 11		
U 12		
U 13		
U 14		
U 15		
U 16		
U 17		
U 18		
U 19		
U 20		
U 21		
U 22		
U 23		
U 24		
U 25		
U 26		
U 27		
U 28		
U 29		
U 30		
U 31		
U 32		
U 33		
U 34		
U 35		
U 36		
U 37		
U 38		
U 39		
U 40		
U 41		
U 42		
U 43		
U 44		
U 45		
U 46		
U 47		
U 48		
U 49		

N°	Nom du Patch	Algorithme
U 50		
U 51		
U 52		
U 53		
U 54		
U 55		
U 56		
U 57		
U 58		
U 59		
U 60		
U 61		
U 62		
U 63		
U 64		
U 65		
U 66		
U 67		
U 68		
U 69		
U 70		
U 71		
U 72		
U 73		
U 74		
U 75		
U 76		
U 77		
U 78		
U 79		
U 80		
U 81		
U 82		
U 83		
U 84		
U 85		
U 86		
U 87		
U 88		
U 89		
U 90		
U 91		
U 92		
U 93		
U 94		
U 95		
U 96		
U 97		
U 98		
U 99		

Roland®

DIGITAL STUDIO WORKSTATION

VS-840
VS-840S

V-Studio

PRISE EN MAIN

Félicitations pour avoir choisi le Studio Numérique VS-840/VS-840S Roland.
Le VS-840/VS-840S est un multipiste numérique "tout-en-un" combinant un enregistreur numérique sur disque, une console de mixage et une unité d'effets numériques en un seul appareil. Tous les processus, de l'édition au processeur d'effets en passant par le mixage peuvent être effectués en numérique. Il est également possible d'utiliser de nombreuses techniques d'édition, inapplicables sur les multipistes analogiques traditionnels. La documentation du VS-840/VS-840S est composée de deux manuels: "Prise en Main" et "Mode d'Emploi." Ce livret Prise en Main décrit les opérations d'installation du VS-840/VS-840S, d'enregistrement/lecture et de mixage.

Avant d'utiliser cet appareil, veuillez lire attentivement les paragraphes intitulés "INSTRUCTIONS DE SÉCURITÉ IMPORTANTES" (page 2) "UTILISEZ VOTRE APPAREIL EN TOUTE SÉCURITÉ" (page 3) et les "REMARQUES IMPORTANTES" (page 10 du Mode d'Emploi). Ces paragraphes rassemblent des informations importantes concernant l'emploi correct de l'appareil. De plus, de façon à être tout à fait à l'aise dans l'utilisation de votre nouvelle acquisition, nous vous conseillons de lire entièrement les manuels "Prise en Main" et "Mode d'Emploi". Gardez-les à portée de main pour vous y reporter en cas de besoin.

Copyright ©1997 ROLAND CORPORATION
Tous droits réservés. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite sous quelque forme que ce soit, sans l'autorisation écrite de ROLAND CORPORATION.

Conventions d'écriture utilisée dans ce manuel

- Les noms de touches spécifiques sont écrits entre crochets [ ]. Les groupes de touches sont appelés les touches XXX, sans crochets.
  Exemples: touches [INPUT], CHANNEL
  PARAMETER
  Les touches CURSEUR sont appelées comme ceci :
  [CURSOR]: Utilisez n'importe laquelle des quatre touches CURSOR.
  [CURSOR ◁ ▷]: Utilisez la touche [◁] ou [▷]
  [CURSOR △ ▽]: Utilisez la touche [△] ou [▽].
- Certaines touches ont deux noms ou plus. La fonction de ces touches diffère si vous appuyez en même temps sur la touche [SHIFT] ou dépend de la situation en cours. Comme le nom d'une seule "sous-fonction" aurait pû paraître confus, les deux noms sont indiqués, le nom de la fonction en question étant mentionné en premier.
  Exemples: [IN(1/5)], [ENTER(TAP)]
- Dans les sections Console et Enregistreur, les potentiomètres/touches/témoins/faders sont parfois désignés par leur numéro de voie ou de piste.
  Exemple: potentiomètre TRACK CUE 1, Fader 3
- Les paragraphes commençant par un astérisque * contiennent des explications auxquelles vous devez apporter une attention particulière. Dans le livret Prise en Main, un symbole destiné à attirer votre attention remplace le plus souvent l'astérisque *.
- Le contenu des pages écrans imprimées dans la documentation peut être différent des réglages d'usine.
- Dans le livret Prise en Main du VS-840/VS-840S, le "VS-840" et le "VS-840S" sont tous deux désignés par le "VS-840."

Table des Matières

Préparatifs 3
- Branchement d'appareils audio 3
- Mise sous tension 3
- Mise hors tension 4

Écouter la démo 5

Votre premier enregistrement 6
- Créer un nouveau morceau 6
- Enregistrer sur la piste 1 7
- Sauvegarder le morceau enregistré 10
- Annuler un enregistrement 11
- Reénregistrer une portion de votre morceau 12
- Enregistrer sur la piste virtuelle 2 14
- Appliquer des effets pendant l'enregistrement 16
- Enregistrement multipiste 19

Éditer un morceau enregistré 22
- Sélectionner le morceau à éditer 22
- Utilisation de l'égaliseur 24
- Appliquer un effet à la piste lue et enregistrer le résultat 26
- Combiner plusieurs pistes en une seule 30
- Sauvegarder les réglages de la console 33
- Mixage final sur deux voies stéréo 34

Diverses techniques d'écoute 39

Information

Lorsqu'il est fait référence dans ce manuel à un VS-840S, il s'agit en fait d'un VS-840 équipé d'une carte SCSI VS4S-1.

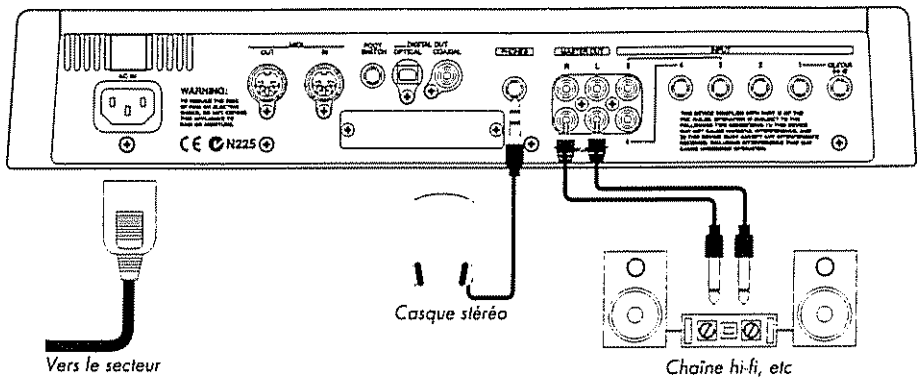
Pour transformer un VS-840 en VS-840S avec interface SCSI, il faut acquérir une carte VS4S-1 auprès d'un revendeur Roland.

Cette carte optionnelle doit être installée par un Service Après-Vente agréé Roland.

Préparatifs

■ Branchement d'appareils audio

* Avant tout branchement, vérifiez que les contrôles de volume de tous les appareils sont au minimum et qu'ils sont hors tension. En effectuant des branchements avec des appareils sous tension, vous risquez d'endommager le lecteur de disque et vos haut-parleurs.



Connectez les prises MON/AUX du VS-840 aux prises d'entrée de votre système audio. Les prises MON/AUX sont de type RCA. Utilisez des câbles munis de prises appropriées.
Si vous utilisez des écouteurs, branchez-les sur la prise Casque située à l'arrière. Cette prise est conçue pour restituer le même son que les prises MON/AUX. Le volume des écouteurs est réglé au moyen du potentiomètre PHONES.

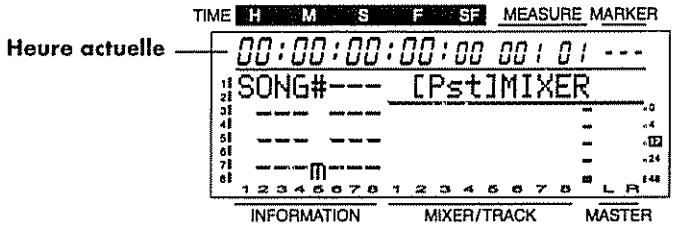
MEMO *Avec les réglages d'usine, la prise MON/AUX restitue à la fois le signal provenant des prises MASTER OUT et les signaux de contrôle (Monitor) provenant de chaque piste (mixés).*

■ Mise sous tension

Lorsque les branchements sont terminés, suivez cette procédure pour la mise sous tension. En allumant les appareils dans un autre ordre, vous risqueriez d'endommager vos haut-parleurs ou les autres appareils.

1 Mise sous tension du VS-840.

Lorsque le VS-840 démarre correctement, l'afficheur indique "[Pst]MIXER," et le niveau post-fader de chaque voie est affiché. Cette condition est appelée "mode Play."



NOTE *Lors de la mise sous tension, le lecteur de disquette sera détecté et les données nécessaires au fonctionnement seront lues. C'est pourquoi il y a un court délai avant la mise en route réelle.*

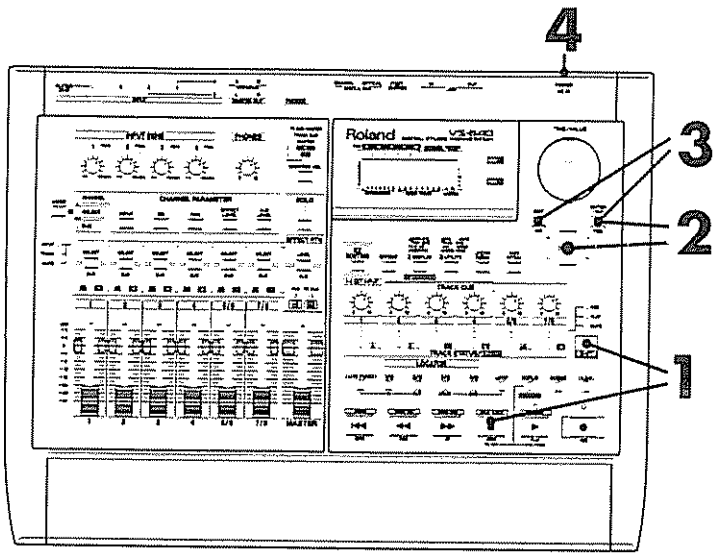
2 Mettez vos équipements audio sous tension et montez le volume des appareils audio à un niveau approprié.

NOTE *Si le VS-840 ne fonctionne pas correctement, lisez d'abord le chapitre "Dépannage" (Mode d'Emploi page 164) et vérifiez les différents points.*
Si un fonctionnement incorrect se produit ou si une opération ne se déroule pas comme prévu, l'afficheur indiquera un message d'erreur. Reportez-vous au chapitre "Messages d'erreur" (Mode d'Emploi page 166) et prenez les mesures qui s'imposent.
Si vous n'arrivez pas à résoudre le problème, veuillez contactez le SAV Roland ou votre revendeur.

Mise hors tension

Les données enregistrées seront perdues par le simple fait d'éteindre l'appareil Donc avant de le mettre hors tension, vous devez effectuer une procédure d'extinction pour vous assurer que les donnés ont été correctement sauvegardées. Après avoir effectué cette procédure, le disque sera éjecté Pour mettre hors tension, procédez comme ceci :

NOTE *Pendant la procédure d'extinction, il vous sera demandé si vous souhaitez sauvegarder ou non les données du morceau Notez également qu'il n'est pas possible d'enlever le disque lors que l'appareil est hors tension. Veillez à bien effectuer la procédure d'extinction et à retirer le disque du lecteur avant d'éteindre l'enregistreur.*

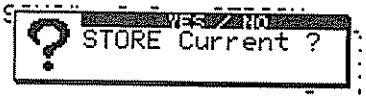


1 Maintenez [SHIFT] et appuyez sur [SHUT/EJECT(STOP)].

L'afficheur demandera "SHUT/EJECT ?" (Fermer/Ejecter ?)

2 Utilisez [CURSOR] pour sélectionner l'icône "SHUT"et appuyez sur [ENTER(TAP)]. (Pour annuler la procédure de fermeture, appuyez sur [EXIT] à gauche.)

L'afficheur demandera "STORE Current ?" (Sauvegarder les données en cours ?)



NOTE *Sélectionner l'icône "EJECT" aura le même effet que d'appuyer sur le bouton d'éjection situé sur le côté du VS-840.*

3 Pour sauvegarder le morceau en cours, appuyez sur [YES]. Sinon, appuyez sur [NO]. Si vous avez choisi un morceau de démo, appuyez sur [NO].

A la fin de la procédure d'extinction, l'afficheur demande "Power OFF/RESTART," et le disque est éjecté.

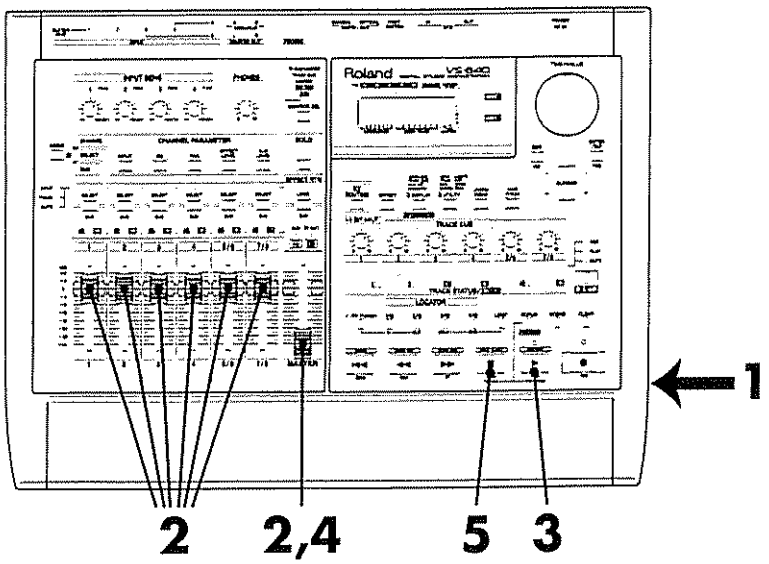
4 Éteindre le VS-840.

NOTE *Si vous avez éteint avant de retirer le disque et que vous voulez ensuite le récupérer, il faudra rallumer l'appareil et appuyer sur le bouton d'éjection. Si vous tentez de retirer le disque en forçant, vous risquez d'endommager le lecteur.*

Écouter la démonstration

Le disque fourni avec le VS-840 contient une démonstration préenregistrée. Commençons par l'écouter.

* Tous droits réservés. Un usage non autorisé de cet enregistrement, dans un but autre que privé, est une violation des lois en vigueur.



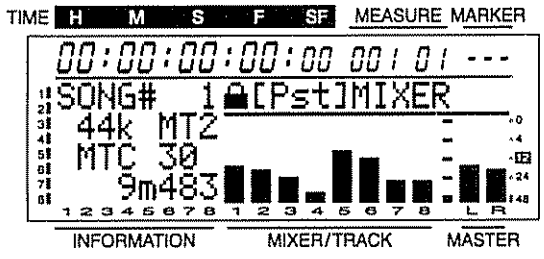
1 Insérez le disque fourni dans le lecteur.

2 Poussez tous les faders de voie en position 0dB, puis baissez le fader Master.

3 Appuyez sur [PLAY] pour démarrer la lecture du morceau.

4 Montez graduellement le fader Master pour régler le volume.

Le champ TIME indique le temps courant et l'afficheur indique les changements de niveau de chaque voie (vumètres)



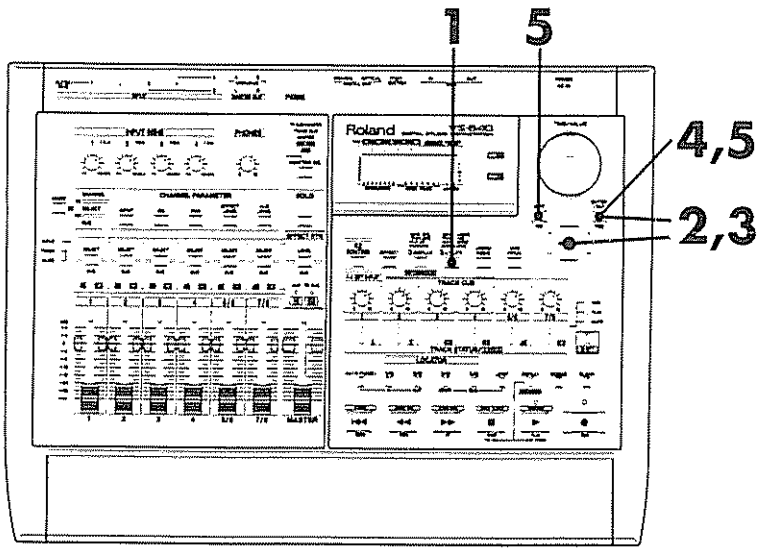
5 A la fin de la lecture, appuyez sur [STOP].

Votre premier enregistrement

Nous allons expliquer ici les opérations de base à effectuer pour enregistrer

Créer un nouveau morceau

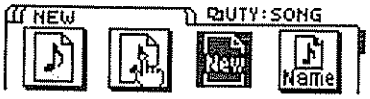
L'enregistrement n'est pas possible lorsque le morceau de démo est sélectionné. Afin de pouvoir enregistrer, suivez les instructions ci-dessous, pour créer un nouveau morceau.



1 **Appuyez sur [UTILITY].**

2 **Avec [CURSOR] sélectionnez l'icône Song Edit puis appuyez sur [ENTER(TAP)].**

3 **Avec [CURSOR] sélectionnez l'icône Song New puis appuyez sur [ENTER(TAP)].**



4 **Une page permettant de régler la fréquence d'échantillonnage et le mode d'enregistrement apparaît. Pour le moment nous utiliserons les réglages d'usine, appuyez simplemement sur [ENTER(TAP)].**

MEMO *Lors de la création d'un nouveau morceau, vous pouvez indiquer la fréquence d'échantillonnage et le mode d'enregistrement. Pour faire des réglages particuliers, voir "Créer un nouveau morceau" (page 51) du Mode d'Emploi*

5 **L'afficheur demandera "STORE Current ?" Ce message vous demande si vous voulez sauvegarder sur disque le morceau en cours. Pour le sauvegarder (le morceau sélectionné), appuyez sur [YES]. Sinon, appuyez sur [NO]. Si le morceau de démo est sélectionné, appuyez sur [NO].**

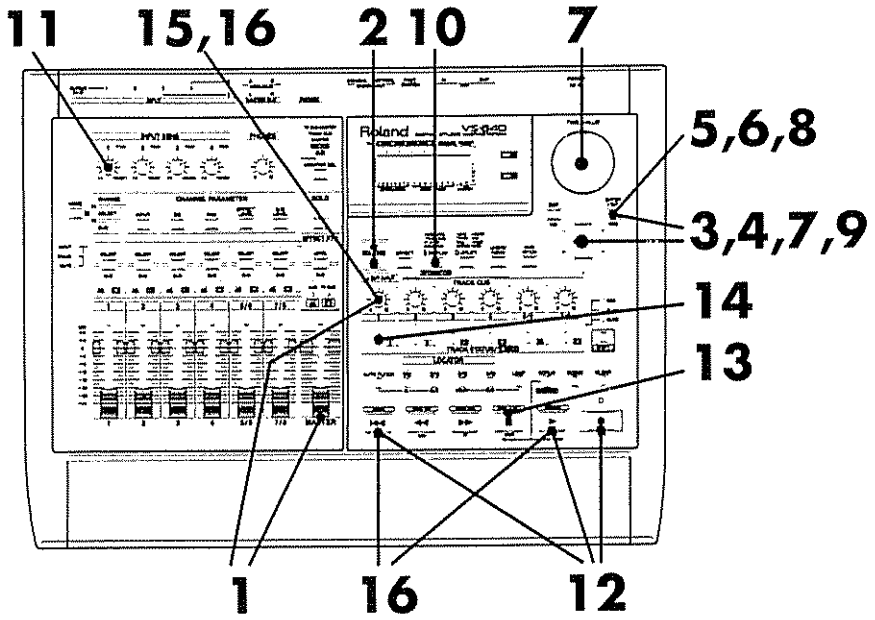
NOTE *Pour le morceau de démo, le réglage Write Protect (Protection contre l'écriture) est activé afin que son contenu ne puisse être modifié (Mode d'Emploi page 26). Donc si vous appuyez sur [YES] alors que le morceau de démo est sélectionné, l'afficheur indiquera "SONG Protected," (morceau protégé) et vous ne pourrez pas continuer.*

Lorsqu'un nouveau morceau est créé, vous revenez automatiquement en mode Play et ce nouveau morceau est sélectionné

■ Enregistrer sur la piste 1

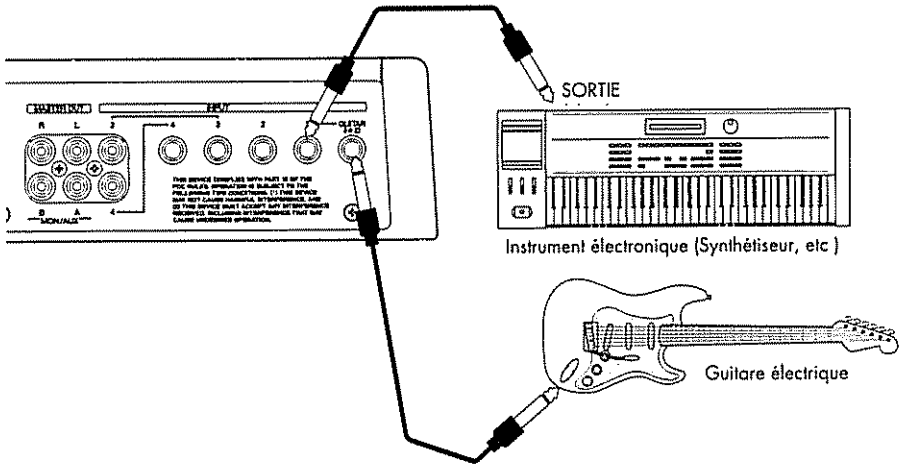
Vous pouvez maintenant brancher votre instrument et enregistrer ce que vous jouez. Dans cet exemple, nous allons expliquer comment le son qui entre sur la prise INPUT 1 peut -être enregistré sur la piste 1.
Nous allons nous servir de la fonction Easy Routing pour régler la console. La procédure consiste à utiliser les touches [CURSOR] pour déplacer le curseur sur l'option à modifier, puis à utiliser la molette TIME/VALUE pour modifier la valeur. Pour passer à la page suivante, appuyez sur [ENTER(TAP)]. Pour revenir à la page précédente, appuyez sur [EXIT].

* Avec la fonction Easy Routing, le fait d'appuyer sur [ENTER(TAP)] alors que l'enregistreur est en marche l'arrêtra automatiquement si nécessaire.
* Des accrochages peuvent se produire en fonction de l'emplacement des microphones par rapport aux haut-parleurs, pour y remédier :
  1. Changer l'orientation du ou des microphone(s).
  2. Éloignez le ou les microphone(s) des haut-parleurs.
  3. Baisser les niveaux de volume.



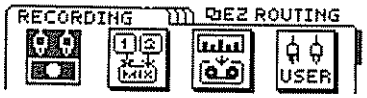
1 Baissez le fader Master et le potentiomètre TRACK CUE 1 du VS-840 et branchez votre instrument dans la prise INPUT 1.

* Si vous branchez une guitare, utilisez la prise marquée GUITAR (Hi-Z).



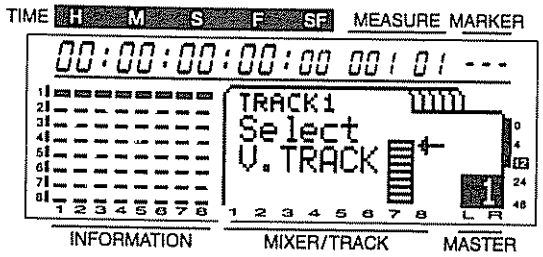
2 Appuyez sur [EZ ROUTING].

3 Avec [CURSOR] sélectionnez l'icône Recording et appuyez sur [ENTER(TAP)].



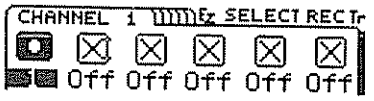
4 Dans cette page vous pouvez indiquer si vous voulez modifier ou non les valeurs de paramètre (valeurs par défaut) qui sont fixées automatiquement par Easy Routing. Avec [CURSOR] sélectionnez l'icône "YES". Lorsque vous avez terminé les réglages, appuyez sur [ENTER].

5 La page de réglage V-track (piste virtuelle) apparaît. L'afficheur indique les réglages en cours. Nous voulons choisir la piste virtuelle 1 de la piste 1, comme c'est le réglage par défaut lorsqu'un nouveau morceau est créé, il suffit d'appuyer sur [ENTER(TAP)].

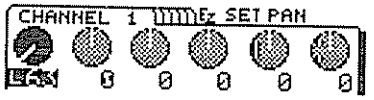


6 Dans cette page vous pouvez indiquer l'entrée de chaque voie. Nous voulons que la prise INPUT 1 aille sur la voie 1, comme c'est déjà le réglage par défaut, pas besoin de le modifier, appuyez sur [ENTER(TAP)].

7 Dans cette page vous pouvez régler la piste de destination d'enregistrement pour chaque voie. Avec [CURSOR] et la molette TIME/VALUE sélectionnez "1" (piste 1) comme piste de destination d'enregistrement pour la voie 1. Lorsque vous avez terminé les réglages, appuyez sur [ENTER(TAP)].

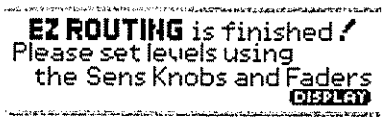


8 Dans cette page vous pouvez régler le panoramique de chaque voie. Pour chaque voie ayant une piste de destination d'enregistrement, le panoramique est automatiquement réglé. Dans notre exemple, réglez le panoramique de la voie 1 complètement à gauche (L63). Puis appuyez sur [ENTER(TAP)].



9 **Dans cette page vous pouvez indiquer si vous voulez utiliser les effets. Dans notre exemple, nous ne les utiliserons pas, donc avec [CURSOR] sélectionnez l'icône "NO", puis appuyez sur [ENTER(TAP)].**

10 **La dernière page apparaît. Si vous avez terminé les réglages, appuyez sur [DISPLAY] pour revenir au mode Play.**



11 **Utilisez le potentiomètre INPUT SENS 1 pour régler la sensibilité d'entrée.**

Montez le volume de votre instrument autant que possible pour obtenir un fort niveau d'entrée. Ensuite, réglez la sensibilité d'entrée aussi haut que possible, mais sans que le témoin PEAK (crête) ne s'allume. Habituellement, il faut régler la sensibilité d'entrée afin que le vumètre se déplace entre -12 et –0 dB lorsque le fader de voie est positionné sur 0dB.

NOTE *Comme c'est le son post-fader qui sera enregistré, laissez le fader de voie sur 0 dB. Si vous souhaitez régler le volume d'écoute, utilisez le potentiomètre TRACK CUE 1. Le réglage de ce potentiomètre n'affecte pas le son qui sera enregistré.*

12 **Les réglages sont alors terminés. Appuyez sur [ZERO] pour revenir au début du morceau, appuyez sur [REC] pour passer en mode prêt à enregistrer (le témoin REC clignote), puis appuyez sur [PLAY] pour démarrer l'enregistrement.**

13 **Lorsque vous avez fini d'enregistrer, appuyez sur [STOP] pour arrêter.**

14 **Écoutons ce que vous venez d'enregistrer. Il faut d'abord sélectionner la lecture pour la piste 1. Appuyez sur la touche TRACK STATUS/V.TRACK de la piste 1 pour que son témoin vert clignote.**

15 **Baissez le potentiomètre TRACK CUE 1.**

16 **Appuyez sur [ZERO] pour revenir au début du morceau, puis sur [PLAY] pour le relire. Avec le potentiomètre TRACK CUE 1 réglez le volume de la piste 1.**

Si vous voulez écouter la sortie TRACK CUE, utilisez les écouteurs ou la sortie MON/AUX. Avec ces réglages, la sortie TRACK CUE ne restitue pas le signal provenant de la prise MASTER OUT.

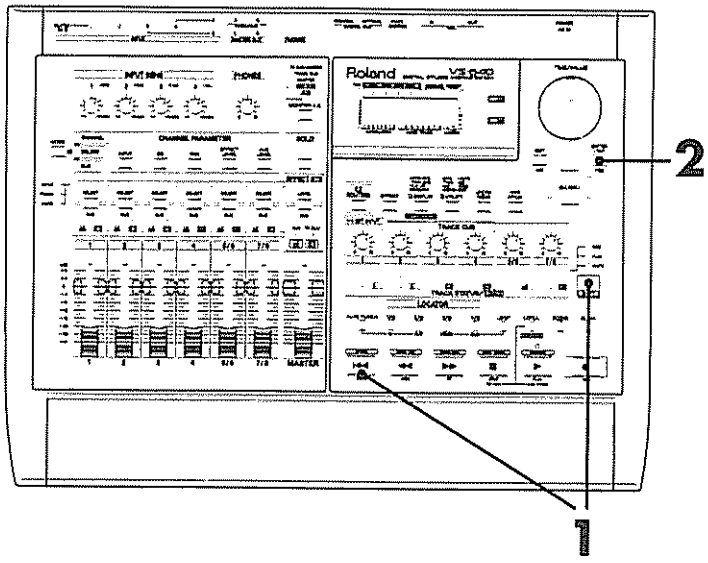
Alors ? Vous êtes satisfait de votre enregistrement ? Si les résultats vous conviennent, suivez la procédure expliquée dans "Sauvegarder le morceau enregistré" (page 10). Si vous préférez annuler cet enregistrement, reportez-vous à "Annuler un enregistrement" (page 11). Si vous voulez seulement réenregistrer une partie du morceau, reportez-vous à "Réenregistrer une partie d'un morceau" (page 12).

Sauvegarder le morceau enregistré

Si vous éteignez l'appareil, le morceau que vous venez d'enregistrer sera perdu. Les données enregistrées seront également perdues s'il y a une coupure de courant accidentelle. Dans ce cas, il n'est pas possible de retrouver les données d'origine.
Pour éviter de tels accidents, suivez cette procédure pour sauvegarder le plus souvent possible vos données sur disque.

NOTE *Lorsque vous manipulez des données importantes, ou si vous travaillez longtemps sur le VS-840, nous vous recommandons de sauvegarder fréquemment vos données*

MEMO *Lorsque vous changez de morceau ou lors de la procédure d'extinction, un message vous demande "STORE Current ?" (sauvegarder les données en cours ?). C'est-à-dire le morceau en cours. Pour répondre à ce message, voir "Mise hors tension" (page 4).*



1 Maintenez [SHIFT] et appuyez sur [STORE(ZERO)].

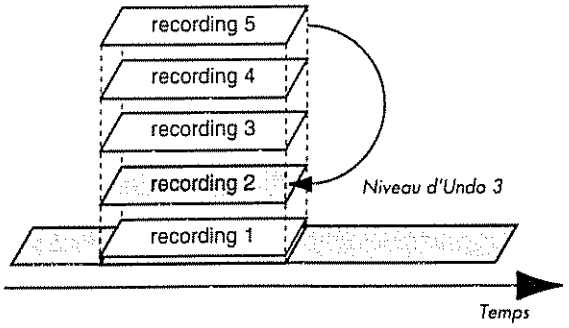
2 L'afficheur demandera "STORE OK ?" (d'accord pour sauvegarder ?). Si vous souhaitez sauvegarder les données du morceau, appuyez sur [YES].

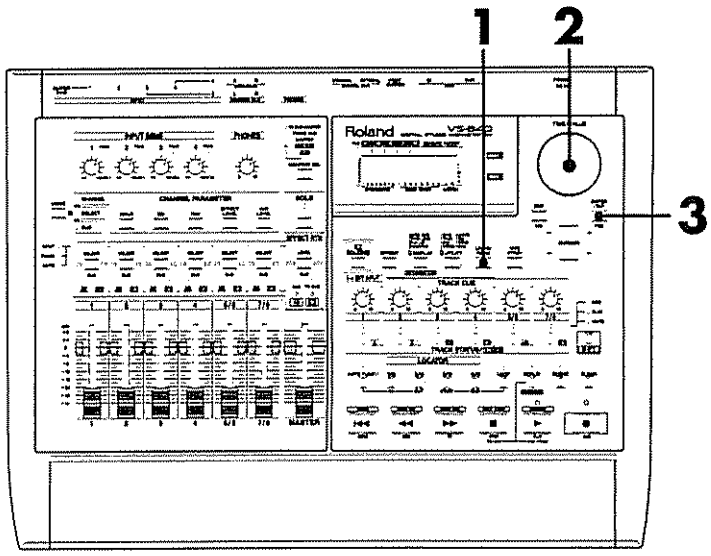
Après la sauvegarde du morceau, vous revenez à la situation précédente.

■ Annuler un enregistrement

Pendant une session, il se peut que vous ayez besoin de refaire une opération, par exemple si un enregistrement n'est pas en place, ou si des réglages d'édition incorrects ont été utilisés. Vous aurez alors besoin de la fonction "Undo". Grâce à cette fonction, vous pouvez annuler la dernière opération pour retrouver l'état d'origine. La fonction "Redo" annulera à son tour le dernier Undo, (Mode d'Emploi page 99)

Vous pouvez préciser le nombre d'étapes qui peuvent être annulées. Supposons que vous ayez fait un enregistrement en punch-in pour réenregistrer cinq fois au même endroit. Puis que vous souhaitez revenir aux données que vous avez enregistrées au second essai (étape 2), il faudra indiquer que l'opération Undo annulera les trois dernières opérations (Niveau d'Undo 3), puis l'exécuter.





1 **Appuyez sur [UNDO/REDO].**

2 **L'afficheur indique "UNDO Level." Avec la molette TIME/VALUE sélectionnez le nombre d'étapes que vous souhaitez annuler.**

3 **Pour exécuter l'opération Undo, appuyez sur [ENTER(TAP)]. Pour abandonner, appuyez sur [EXIT].**

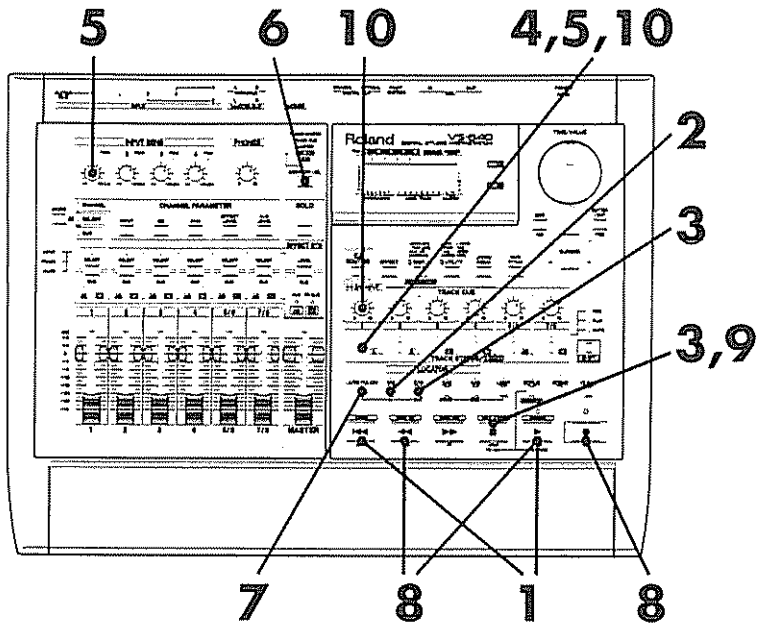
Réenregistrer une partie du morceau

Pendant un enregistrement, il se peut qu'une fausse note soit jouée, ou que vous ne soyez pas satisfait d'une partie de l'enregistrement. Dans ce cas, vous pouvez utiliser la fonction d'enregistrement en Punch-in pour ne réenregistrer qu'une partie définie du morceau.

"Punch-in" fait référence à l'action de passer de la lecture à l'enregistrement. A l'inverse, "punch-out" est le passage de l'enregistrement à la lecture. En d'autres termes, vous passez en enregistrement (punch-in) au début de l'endroit à réenregistrer, et vous repassez en mode lecture (punch-out) à la fin.

Nous allons expliquer la procédure d'enregistrement Auto Punch-in. L'enregistrement en mode Auto Punch-in permet de passer automatiquement en punch-in/out aux endroits que vous avez indiqués.

Cette explication suppose que les réglage de la console sont tels que nous les avons laissés à la fin des étapes 1 à 15 de "Enregistrement de la piste 1" (page 7). Lorsque vous effectuez un punch-in, écoutez l'enregistrement avec le casque ou via la sortie MON/AUX.



1 **Appuyez sur [ZERO] pour revenir au début du morceau, puis sur [PLAY] pour déclencher la lecture.**

2 **Lorsque vous arrivez à l'endroit où vous souhaitez passer en punch-in, appuyez sur la touche LOCATOR [IN(1/5)]. Le point de punch-in sera mémorisé.**

3 **Lorsque vous arrivez à l'endroit où vous souhaitez passer en punch-out, appuyez sur la touche LOCATOR [OUT(2/6)]. Le point de punch-out sera mémorisé. Lorsque vous avez terminé de régler ces points (temps), appuyez sur [STOP] pour arrêter la lecture du morceau.**

4 **Appuyez sur la touche TRACK STATUS/V.TRACK de la piste 1 pour régler l'état de cette piste sur REC (le témoin TRACK STATUS clignote en rouge).**

5 **Utilisez le potentiomètre INPUT SENS 1 pour régler le niveau de la source d'entrée. Pendant que le morceau joue, vous pouvez appuyer sur la touche TRACK STATUS/V.TRACK pour passer de l'écoute de la source à celle de la piste. Écoutez la piste en train d'être réenregistrée et la source d'entrée, et faites les réglages afin qu'il n'y ait pas de différence de volume.**

Lorsque le témoin TRACK STATUS clignote en rouge, c'est la source d'entrée que vous écoutez. S'il clignote rouge/vert, c'est la lecture de la piste que vous écoutez.

6 **Après avoir réglé le niveau de la source d'entrée, appuyez plusieurs fois sur [MONITOR SEL] pour régler le choix Monitor Select sur TRACK CUE+MASTER (le témoin de la touche s'allume en orange).**

7 **Le morceau étant arrêté, appuyez sur [AUTO PUNCH], le témoin AUTO PUNCH s'allume, indiquant que vous êtes prêt à effectuer un enregistrement en mode punch-in automatique.**

8 **Appuyez sur [REW] pour revenir à un endroit situé légèrement avant le point de Punch-in, puis appuyez sur [REC] pour passer en mode prêt à enregistrer, et enfin appuyez sur [PLAY].**

Lorsque vous arrivez à l'endroit à réengistrer, le punch-in se produit automatiquement. Vous n'avez qu'à jouer sur votre instrument ou à chanter, et l'enregistrement sera effectué. Lorsque vous arriverez au point de punch-out, la piste passera automatiquement en mode lecture.

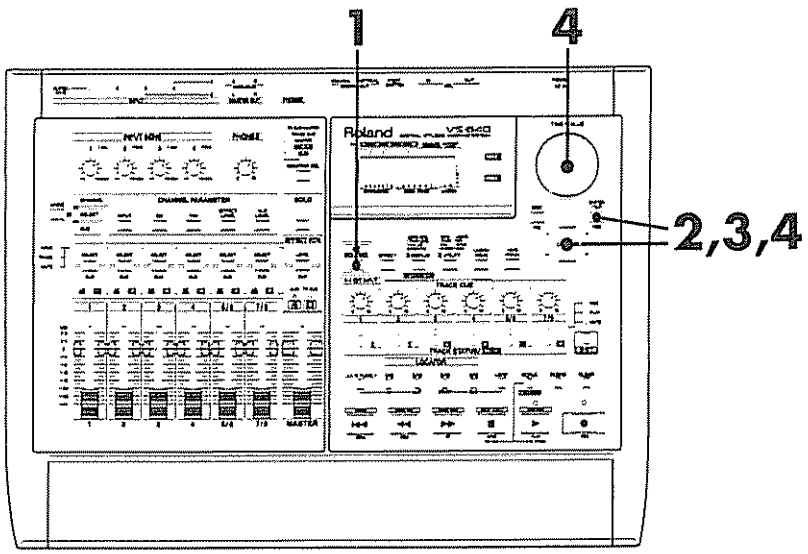
9 **Lorsque vous avez terminé, appuyez sur [STOP].**

10 **Écoutons maintenant ce que vous venez de réenregistrer. Appuyez sur la touche TRACK STATUS/V.TRACK de la piste 1, pour qu'elle passe en mode PLAY (le témoin TRACK STATUS s'allume en vert) et le morceau est lu depuis le début. Avec le potentiomètre TRACK CUE 1 réglez le volume de la piste 1.**

Si vous souhaitez écouter la sortie TRACK CUE, utilisez le casque ou la sortie MON/AUX. Avec ces réglages, le signal TRACK CUE n'est pas restitué par les prises MASTER OUT.

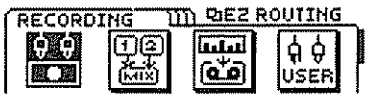
Enregistrer la piste virtuelle 2

Le VS-840 dispose de huit pistes et chacune d'elles comprend huit pistes supplémentaires, appelées pistes virtuelles (ou V-Tracks). En utilisant correctement ces pistes, vous pouvez disposer de 64 pistes (8 x 8).
Cette section vous explique comment enregistrer sur la piste virtuelle 2 de la piste 1.
Nous utiliserons la fonction Easy Routing pour effectuer les réglages de la console. La procédure de base consiste à utiliser les touches [CURSOR] pour placer le curseur sur l'option à modifier, puis la molette TIME/VALUE pour changer la valeur. Pour passer à la page suivante appuyez sur [ENTER(TAP)]. Pour revenir à la page précédente, appuyez sur [EXIT].



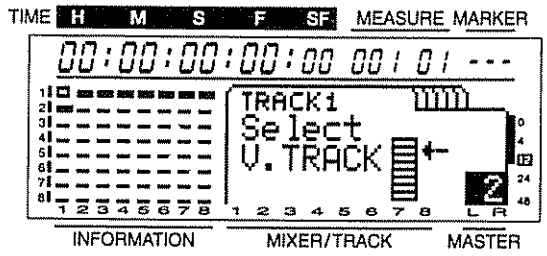
1 **Appuyez sur [EZ ROUTING].**

2 **Avec [CURSOR], sélectionnez l'icône Recording et appuyez sur [ENTER(TAP)].**



3 **Dans cette page vous pouvez indiquer si vous souhaitez ou non modifier les valeurs de paramètres (valeurs par défaut) automatiquement réglées par Easy Routing. Pour modifier ces réglages, utilisez les touches [CURSOR] pour sélectionner l'icône "YES". Lorsque vous avez terminé, appuyez sur [ENTER].**

4 La page de réglage V-track apparaît. L'afficheur indique les réglages en cours. Faites les réglages afin que la piste virtuelle 2 de la piste 1 soit la piste validée. Avec [CURSOR◁▷] sélectionez la piste 1, puis utilisez la molette TIME/VALUE pour sélectionner V-track 2. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur [ENTER(TAP)].

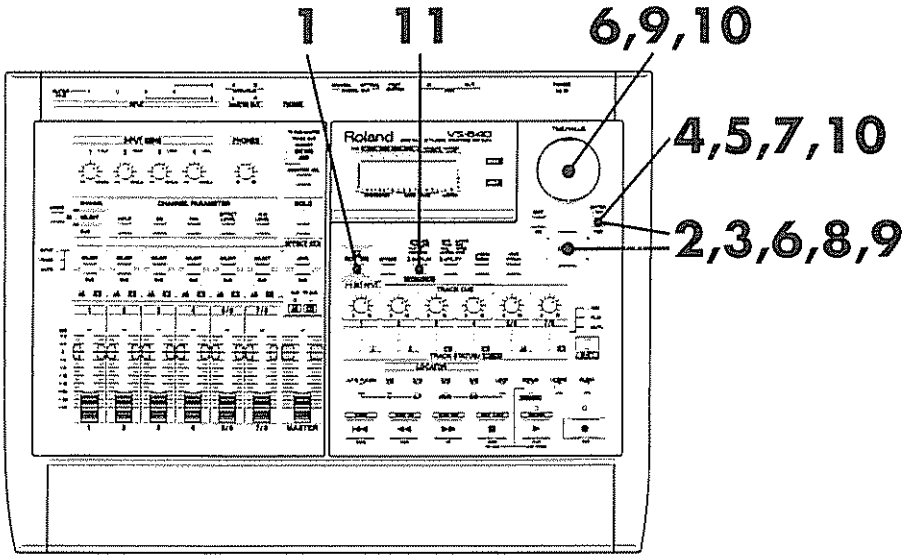


5 Pour le reste de la procédure, veuillez vous reporter aux étapes 6 à 16 de "Enregistrer sur la piste 1" (page 7).

Appliquer des effets pendant l'enregistrement

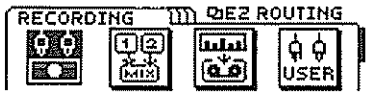
Nous allons expliquer ici comment vous pouvez appliquer un effet à la source d'entrée INPUT 1 et enregistrer le son sur la piste 3.

Nous utiliserons la fonction Easy Routing pour effectuer les réglages de la console. La procédure de base consiste à utiliser les touches [CURSOR] pour placer le curseur sur l'option à modifier, puis la molette TIME/VALUE pour changer la valeur. Pour passer à la page suivante appuyez sur [ENTER(TAP)]. Pour revenir à la page précédente, appuyez sur [EXIT].



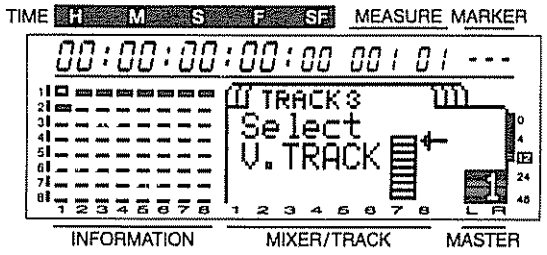
1 **Appuyez sur [EZ ROUTING].**

2 **Avec [CURSOR], sélectionnez l'icône Recording et appuyez sur [ENTER(TAP)].**



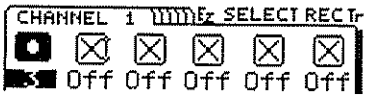
3 **Dans cette page vous pouvez indiquer si vous souhaitez ou non modifier les valeurs de paramètres (valeurs par défaut) automatiquement réglées par Easy Routing. Pour modifier ces réglages, utilisez les touches [CURSOR] pour sélectionner l'icône"YES". Lorsque vous avez terminé, appuyez sur [ENTER].**

4 **La page de réglage V-track apparaît. L'afficheur indique les réglages en cours. Nous voulons que la piste virtuelle 1 de la piste 3 soit la piste choisie, mais comme ce réglage est déjà fait lorsqu'un nouveau morceau est créé, il suffit d'appuyer sur [ENTER(TAP)].**

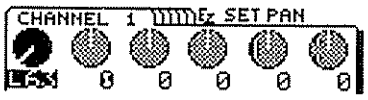


5 **Dans cette page vous pouvez indiquer l'entrée de chaque voie. Nous voulons sélectionner la prise INPUT 1 comme entrée de la voie 1, comme c'est le réglage par défaut, il n'y a rien à changer. Appuyez sur [ENTER(TAP)].**

6 **Dans cette page vous pouvez régler la piste de destination d'enregistrement pour chaque voie. Avec [CURSOR] et la molette TIME/VALUE sélectionnez "3" (piste 3) comme piste de destination d'enregistrement pour la voie 1. Lorsque vous avez terminé les réglages, appuyez sur [ENTER(TAP)].**



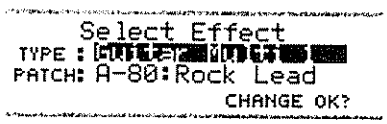
7 **Dans cette page vous pouvez régler le panoramique de chaque voie. Celui-ci est réglé automatiquement pour chaque voie ayant une piste de destination, attribuée à l'étape 6. Dans notre exemple, veillez à ce que le panoramique de la voie 1 soit réglé complètement à gauche (L63). Puis, appuyez sur [ENTER(TAP)].**



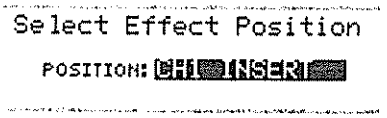
8 **Dans cette page vous pouvez indiquer si vous souhaitez ou non utiliser les effets. Dans notre exemple, nous les utiliserons, donc avec [CURSOR] sélectionnez l'icône "YES". Lorsque vous avez terminé les réglages, appuyez sur [ENTER(TAP)].**

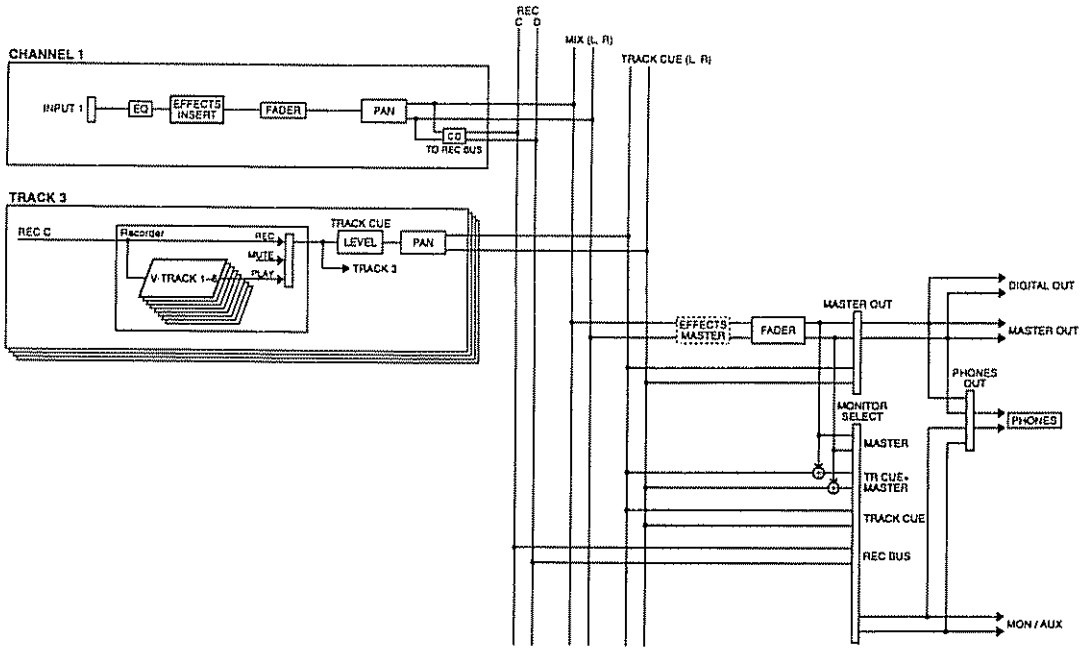
9 **Dans cette page vous pouvez choisir le type et le patch d'effet. Il faut d'abord placer le curseur sur "TYPE" pour sélectionner le type d'algorithme (Guitar Multi 1) que vous voulez. Ensuite, placez le curseur sur "PATCH" et choisissez le patch. Appuyez sur [ENTER(TAP)], le patch indiqué sera sélectionné. Appuyez à nouveau sur [ENTER(TAP)] pour passer à la page suivante.**

Dans cet exemple, sélectionnez le patch de type INSERT "A-80:Rock Lead."



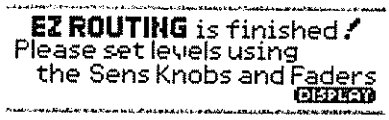
10 **Dans cette page vous pouvez indiquer l'endroit où l'effet sera connecté. Ici, nous insérerons l'effet entre l'EQ et le fader de la voie 1. Avec la molette TIME/VALUE sélectionnez "CH1 INSERT" comme point de connexion. Lorsque vous avez terminé les réglages, appuyez sur [ENTER(TAP)].**





Pour les détails concernant la connexion des effets, voir "Connexion des Effets" (Mode d'Emploi, page 72).

11 **La dernière page apparaît. Lorsque vous avez terminé les réglages, appuyez sur [DISPLAY] pour revenir au mode Play.**



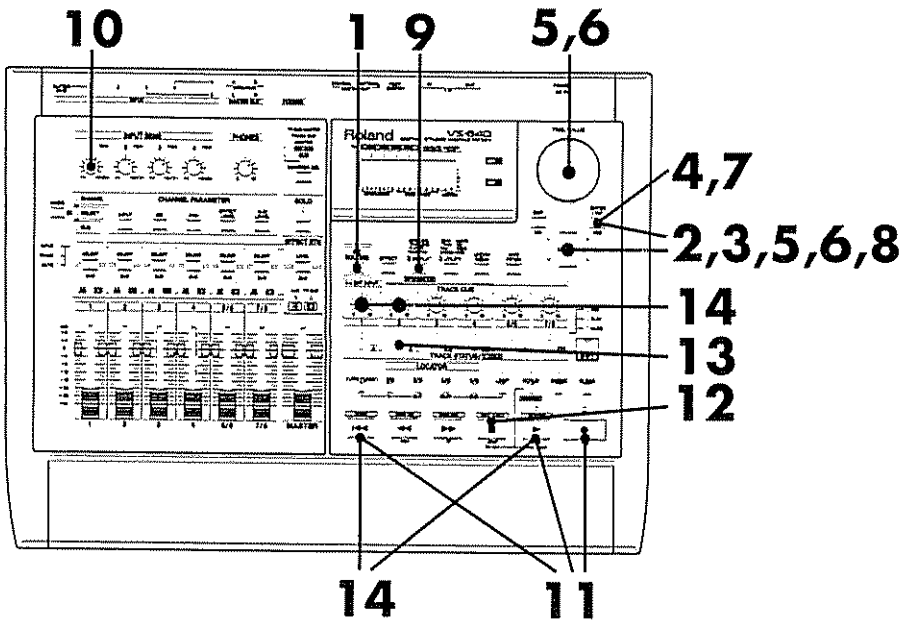
12 **L'enregistrement utilise la même procédure que celle des étapes 11 à 16 de "Enregistrer sur la piste 1" (page 7).**

■ Enregistrement multipiste

Pour effectuer un enregistrement multipiste, vous devez écouter les pistes déjà enregistrées tout en enregistrant les nouvelles. Ce processus est appelé "overdub."

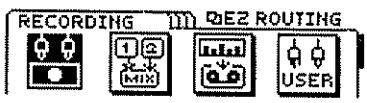
Nous allons expliquer ici comment vous pouvez écouter un morceau déjà enregistré sur la piste 1 tout en enregistrant autre chose sur la piste 2. Vous pouvez laisser votre instrument branché sur le VS-840 comme il l'était pour "Enregistrer sur la piste 1" (page 7).

Nous utiliserons la fonction Easy Routing pour effectuer les réglages de la console. La procédure de base consiste à utiliser les touches [CURSOR] pour placer le curseur sur l'option à modifier, puis la molette TIME/VALUE pour changer la valeur. Pour passer à la page suivante appuyez sur [ENTER(TAP)]. Pour revenir à la page précédente, appuyez sur [EXIT].



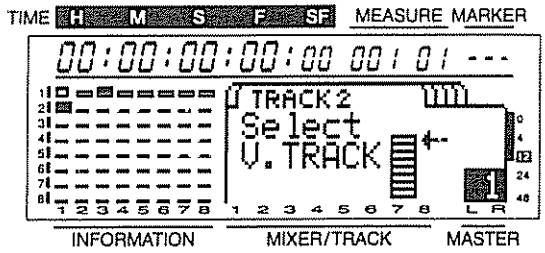
1 **Appuyez sur [EZ ROUTING].**

2 **Avec [CURSOR], sélectionnez l'icône Recording et appuyez sur [ENTER(TAP)].**



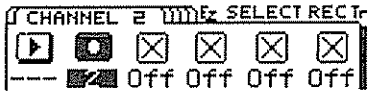
3 **Dans cette page vous pouvez indiquer si vous souhaitez ou non modifier les valeurs de paramètres (valeurs par défaut) automatiquement réglées par Easy Routing. Pour modifier ces réglages, utilisez les touches [CURSOR] pour sélectionner l'icône"YES". Lorsque vous avez terminé, appuyez sur [ENTER].**

4 La page de réglage V-track apparaît. L'afficheur indique les réglages en cours. Nous voulons que la piste virtuelle 1 de la piste 2 soit la piste choisie, mais comme ce réglage est fait automatiquement lorsqu'un nouveau morceau est créé, il suffit d'appuyer sur [ENTER(TAP)].

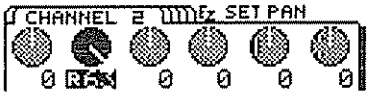


5 Dans cette page vous pouvez indiquer l'entrée de chaque voie. Avec [CURSOR] et la molette TIME/VALUE sélectionnez "1" (piste 1) comme entrée pour la voie 1, et "IN1" (la prise INPUT 1) comme entrée pour la voie 2. Lorsque vous avez terminé les réglages, appuyez sur [ENTER(TAP)].

6 Dans cette page vous pouvez régler la piste de destination d'enregistrement pour chaque voie. Avec [CURSOR] et la molette TIME/VALUE sélectionnez "2" (piste 2) comme piste de destination d'enregistrement pour la voie 2. Après avoir effectué les réglages, appuyez sur [ENTER(TAP)].

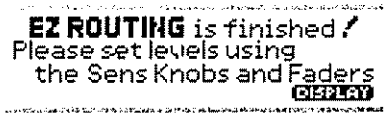


7 Dans cette page vous pouvez régler le panoramique de chaque voie. Celui-ci est réglé automatiquement pour chaque voie ayant une piste de destination, attribuée à l'étape 6. Ici, veillez à ce que le panoramique de la voie 1 soit réglé complètement à droite (R63). Puis, appuyez sur [ENTER(TAP)].



8 Dans cette page vous pouvez indiquer si vous souhaitez ou non utiliser les effets. Comme nous ne les utiliserons pas pour le moment, avec [CURSOR] sélectionnez l'icône "NO". Puis, appuyez sur [ENTER(TAP)].

9 La dernière page apparaît. Lorsque vous avez terminé les réglages, appuyez sur [DISPLAY] pour revenir au mode Play.



10 Utilisez le potentiomètre INPUT SENS 1 pour régler la sensibilité d'entrée.

Montez le volume de votre instrument aussi haut que possible pour obtenir un fort niveau d'entrée. Ensuite, réglez la sensibilité d'entrée aussi haut que possible, mais sans que le témoin PEAK (crête) ne s'allume. Habituellement, il faut régler la sensibilité d'entrée afin que le vumètre se déplace entre -12 et –0 dB lorsque le fader de voie est positionné sur 0dB.

NOTE *Comme c'est le son post-fader qui sera enregistré, laissez le fader de voie sur 0 dB. Si vous souhaitez régler le volume d'écoute, utilisez le potentiomètre TRACK CUE 2. Le réglage de ce potentiomètre n'affecte pas le son qui sera enregistré.*

11 Les réglages sont alors terminés. Appuyez sur [ZERO] pour revenir au début du morceau, appuyez sur [REC] pour passer en mode prêt à enregistrer (le témoin REC clignote), puis appuyez sur [PLAY] pour démarrer l'enregistrement.

Lorsque vous commencez à enregistrer, ce qui est déjà enregistré sur la piste 1 est relu. Vous pouvez donc l'écouter et jouer en suivant cet enregistrement, pour enregistrer vos nouvelles données sur la piste 2. Utilisez le potentiomètre TRACK CUE 1 pour régler le volume de la piste 1.

12 Lorsque vous avez fini d'enregistrer, appuyez sur [STOP] pour arrêter.

13 Écoutons ce que vous venez d'enregistrer. Il faut d'abord sélectionner la lecture pour la piste 2. Appuyez sur la touche TRACK STATUS/V.TRACK de la piste 2 pour que son témoin vert s'allume.

14 Appuyez sur [ZERO] pour revenir au début du morceau, puis sur [PLAY] pour le relire. Avec le potentiomètre TRACK CUE 1 réglez le volume de la piste 1, et avec TRACK CUE 2 réglez le volume de la piste 2.

Comment ça va ? Êtes-vous satisfait des résultats obtenus ? Si oui, suivez la procédure expliquée dans "Sauvegarder le morceau enregistré" (page 10). Si vous préférez annuler cet enregistrement, reportez-vous à "Annuler un enregistrement" (page 11). Si vous voulez seulement réenregistrer une partie du morceau, reportez-vous à "Réenregistrer une partie d'un morceau" (page 12).

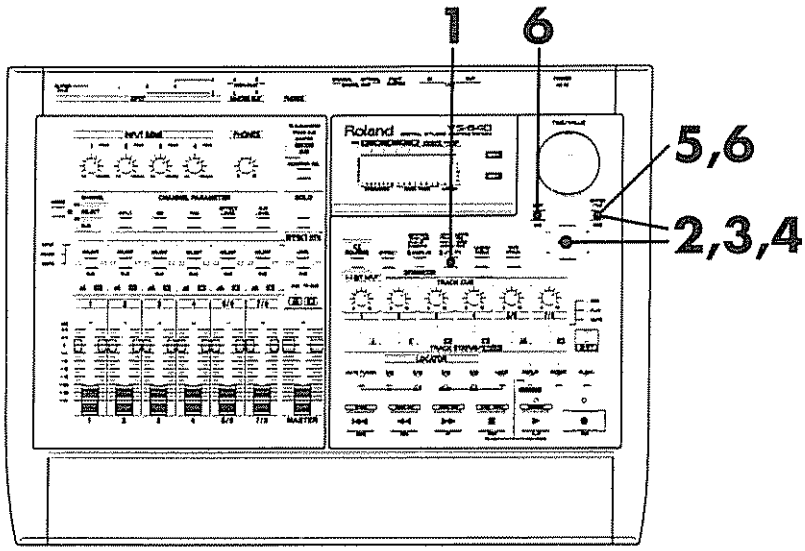
Éditer un morceau enregistré

En plus du morceau de démonstration, le disque fourni avec le VS-840 contient également un morceau à éditer. Dans cette section, nous utiliserons ce morceau pour expliquer comment éditer un morceau enregistré. Le morceau à éditer comprend les données suivantes.

Piste 1 (piste virtuelle 1)	guitare 1 (mono)
Piste 1 (piste virtuelle 2)	guitare 2 (mono)
Piste 2 (piste virtuelle 1)	basse (mono)
Piste 3, 4 (piste virtuelle 1)	batterie (stéréo)
Piste 7/8 (piste virtuelle 1)	clavier (stéréo)

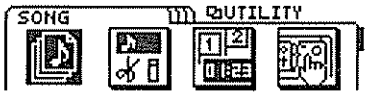
■ Sélectionner le morceau à éditer

Sélectionnez le morceau à éditer, qui a été précédemment sauvegardé sur disque.



1 **Appuyez sur [UTILITY].**

2 **Avec [CURSOR], sélectionnez l'icône Song Edit et appuyez sur [ENTER(TAP)].**



3 **Avec [CURSOR], sélectionnez l'icône Song Select et appuyez sur [ENTER(TAP)].**

4 **La liste des noms des morceaux sauvegardés sur le disque apparaît. Dans notre exemple, utilisez les touches [CURSOR] pour placer le curseur sur "EditSONG", puis appuyez sur [ENTER(TAP)].**

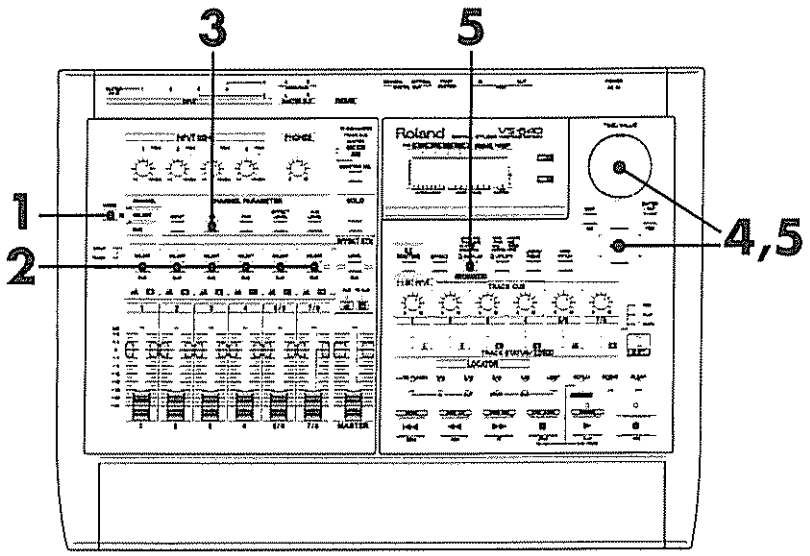
5 **L'afficheur demande "Select SONG Sure ?", (êtes-vous sûr de vouloir sélectionner ce morceau ?), oui, donc appuyez sur [YES].**

6 **L'afficheur demande aussi "STORE Current ?". Ce message vous demande si vous souhaitez sauvegarder le morceau en cours sur disque. Si vous voulez le sauvegarder avant de charger celui qui a été sélectionné, appuyez sur [YES]. Si vous préférez charger le morceau sélectionné sans sauvegarder celui en cours, appuyez sur [NO].**

Le morceau à éditer est alors le morceau en cours.

Utilisation de l'égaliseur

Chaque voie dispose d'un égaliseur paramétrique à 3 bandes (low, mid, high) Nous allons l'utiliser afin de régler le timbre de chaque piste.



1 Appuyez sur [MODE] pour que le témoin de mode CHANNEL s'allume.

2 Appuyez sur [SELECT] pour sélectionner la voie dont vous voulez régler l'égalisation.

3 Appuyez sur la touche CHANNEL PARAMETER [EQ].

4 La page de réglage de l'égaliseur apparaît. Avec [CURSOR ⇕] sélectionnez le paramètre, puis utilisez la molette TIME/VALUE pour modifier sa valeur.

L'afficheur indique graphiquement l'état des réglages de l'égaliseur.

Paramètres de l'égaliseur

Switch	Off,On	interrupteur de l'égaliseur
Low Gain	-12dB–+12dB	gain dans les graves
Low Freq	40Hz–1.5kHz	bande de fréquence des graves
Mid Gain	-12dB–+12dB	gain dans les médium
Mid Freq	200Hz–8kHz	bande de fréquence des médium
Mid Q	0.5–16	facteur Q dans les médium
Hi Gain	-12dB–+12dB	gain dans les aigus
Hi Freq	500Hz–18kHz	bande de fréquence des aigus

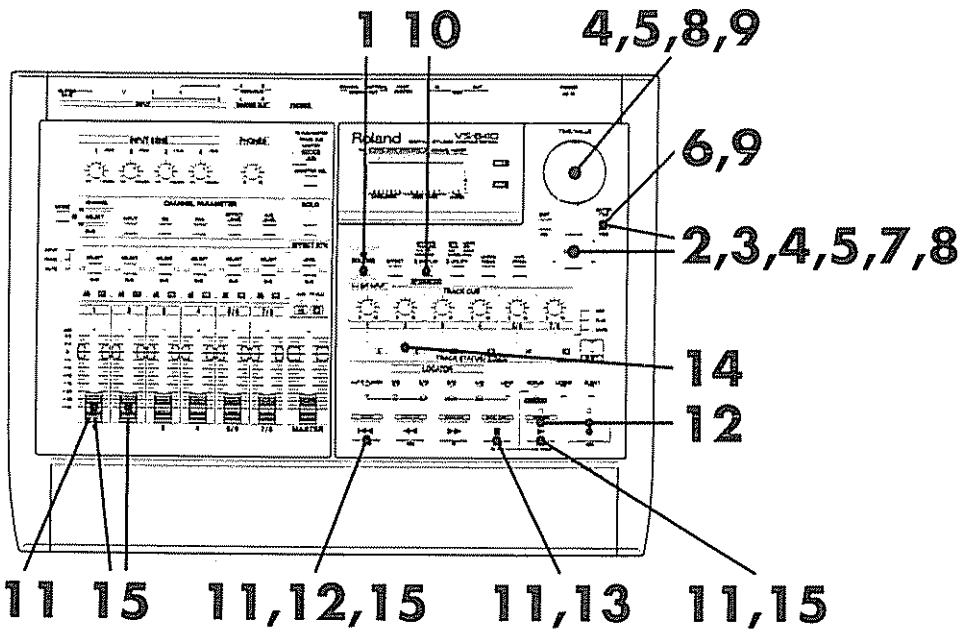
NOTE *Si vous réglez l'égalisation tout en écoutant le son, il se peut que vous entendiez des bruits parasites, ce n'est pas un dysfonctionnement. Si cela vous gêne, faites les réglages sans écoute.*

5 **Si vous voulez faire des réglages sur les autres voies, utilisez les touches [CURSOR◁▷] pour sélectionner la voie, puis effectuez la même procédure pour faire les réglages. Lorsque vous avez terminé avec les réglages de chaque voie, appuyez sur [DISPLAY] pour revenir au mode Play.**

Vos réglages d'égalisation sont comme vous souhaitiez ? Dans ce cas, reportez-vous à la section "Sauvegarder le morceau enregistré" (page 10) et sauvegardez ce morceau.

Appliquer un effet à la piste relue et enregistrer le résultat

Dans cette section, nous allons expliquer comment appliquer un effet au son de guitare qui a été enregistré sur la piste 1/piste virtuelle 1, puis enregistrer le résultat sur la piste 2/piste virtuelle 2
Nous utiliserons la fonction Easy Routing pour effectuer les réglages de la console. La procédure de base consiste à utiliser les touches [CURSOR] pour placer le curseur sur l'option à modifier, puis la molette TIME/VALUE pour changer la valeur. Pour passer à la page suivante appuyez sur [ENTER(TAP)]. Pour revenir à la page précédente, appuyez sur [EXIT].

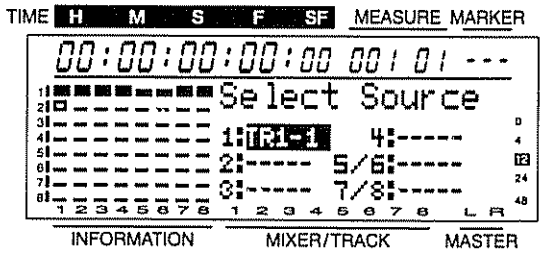


1 **Appuyez sur [EZ ROUTING].**

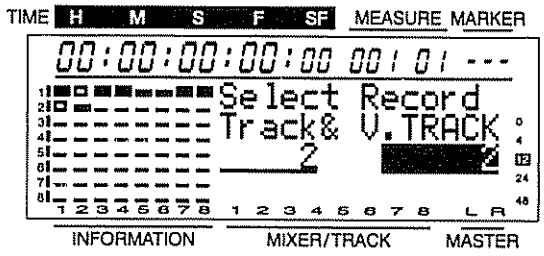
2 **Avec [CURSOR], sélectionnez l'icône Recording et appuyez sur [ENTER(TAP)].**

3 **Dans cette page vous pouvez indiquer si vous souhaitez ou non modifier les valeurs de paramètres (valeurs par défaut) automatiquement réglées par Easy Routing. Pour modifier ces réglages, utilisez les touches [CURSOR] pour sélectionner l'icône"YES". Lorsque vous avez terminé, appuyez sur [ENTER].**

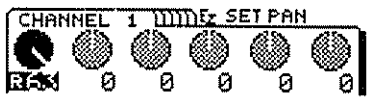
4 Dans cette page vous pouvez indiquer l'entrée de chaque voie. Avec [CURSOR] et la molette TIME/VALUE sélectionnez "TR1-1"(piste 1/piste V. 1) comme entrée pour la voie 1. Lorsque vous avez terminé les réglages, appuyez sur [ENTER(TAP)].



5 Dans cette page vous pouvez régler la piste de destination d'enregistrement. Dans notre exemple, nous voulons que la piste 2/piste V. 2 soit la piste de destination d'enregistrement. Avec [CURSOR] et la molette TIME/VALUE faites les réglages comme indiqué sur la page écran ci-dessous. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur [ENTER(TAP)].



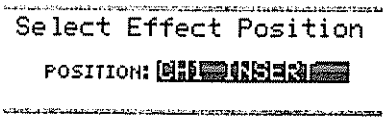
6 Dans cette page vous pouvez régler le panoramique de chaque voie. Celui-ci est réglé automatiquement pour chaque voie ayant une piste de destination, attribuée à l'étape 5. Ici, veillez à ce que le panoramique de la voie 1 soit réglé complètement à droite (R63). Puis, appuyez sur [ENTER(TAP)].

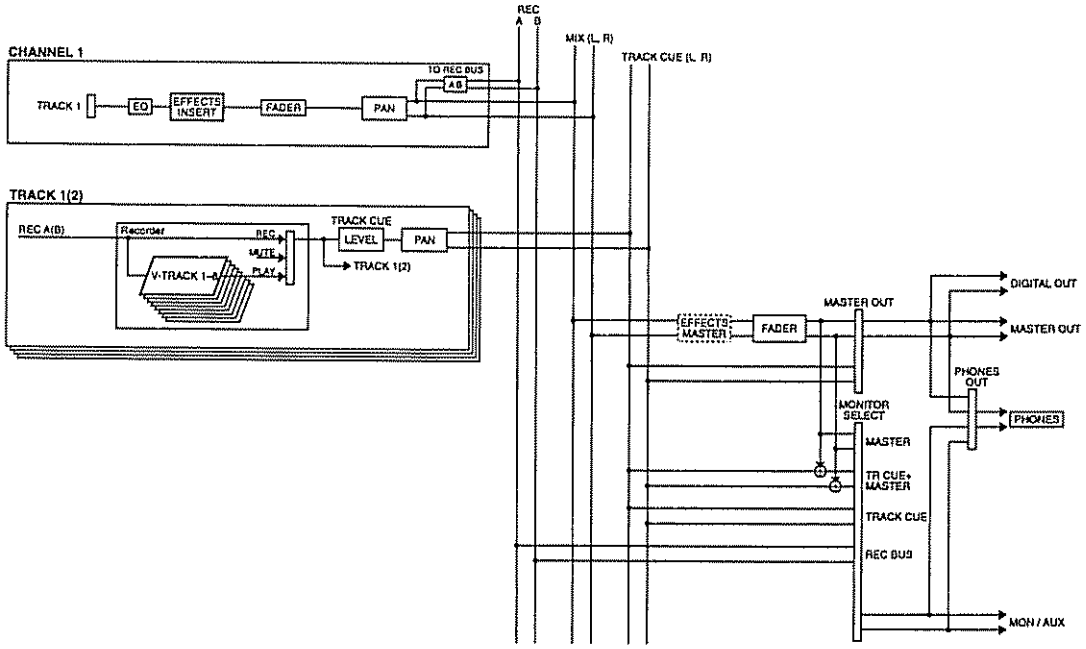


7 Dans cette page vous pouvez indiquer si vous souhaitez ou non utiliser les effets. Comme nous les utiliserons, dans notre exemple, utilisez les touches [CURSOR] pour sélectionner l'icône "YES". Puis, appuyez sur [ENTER(TAP)].

8 **Dans cette page vous pouvez choisir le type et le patch d'effet. Dans cet exemple, choisissez un algorithme de type "guitar-multi". Il faut d'abord placer le curseur sur "TYPE" pour sélectionner "Guitar Multi1". Ensuite, placez le curseur sur "PATCH" et choisissez le patch. Ici, nous choisirons un patch tel que "A-81:Smokin' GTR". Appuyez sur [ENTER(TAP)], le patch indiqué sera sélectionné. Appuyez à nouveau sur [ENTER(TAP)] pour passer à la page suivante.**

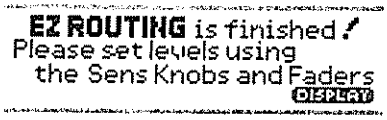
9 **Dans cette page vous pouvez indiquer l'endroit auquel l'effet sera connecté. Ici, nous insérerons l'effet entre l'EQ et le fader de la voie 1. Avec la molette TIME/VALUE sélectionnez "CH1 INSERT" comme point de connexion. Lorsque vous avez terminé les réglages, appuyez sur [ENTER(TAP)].**





MEMO *Pour les détails concernant la connexion des effets, voir "Connexion des Effets" (Mode d'Emploi, p. 72).*

10 **La dernière page apparaît. Lorsque vous avez terminé les réglages, appuyez sur [DISPLAY] pour revenir au mode Play.**



11 **Réglez le niveau d'enregistrement. Appuyez sur [ZERO] pour revenir au début du morceau, puis sur [PLAY] pour le relire. Avec le fader de voie 1 réglez le niveau d'enregistrement. Lorsque vous avez terminé les réglages, appuyez sur [STOP].**

12 **Appuyez sur [ZERO] pour revenir au début du morceau, puis sur [REC] afin que le témoin de la touche clignote en rouge, puis appuyez à nouveau sur [PLAY] pour commencer l'enregistrement.**

13 **Lorsque vous avez fini d'enregistrer, appuyez sur [STOP] pour arrêter.**

14 **Écoutons ce que vous venez d'enregistrer. Il faut d'abord régler la piste 2 en mode Lecture. Appuyez sur la touche TRACK STATUS/V.TRACK de la piste 2 pour que son témoin vert s'allume.**

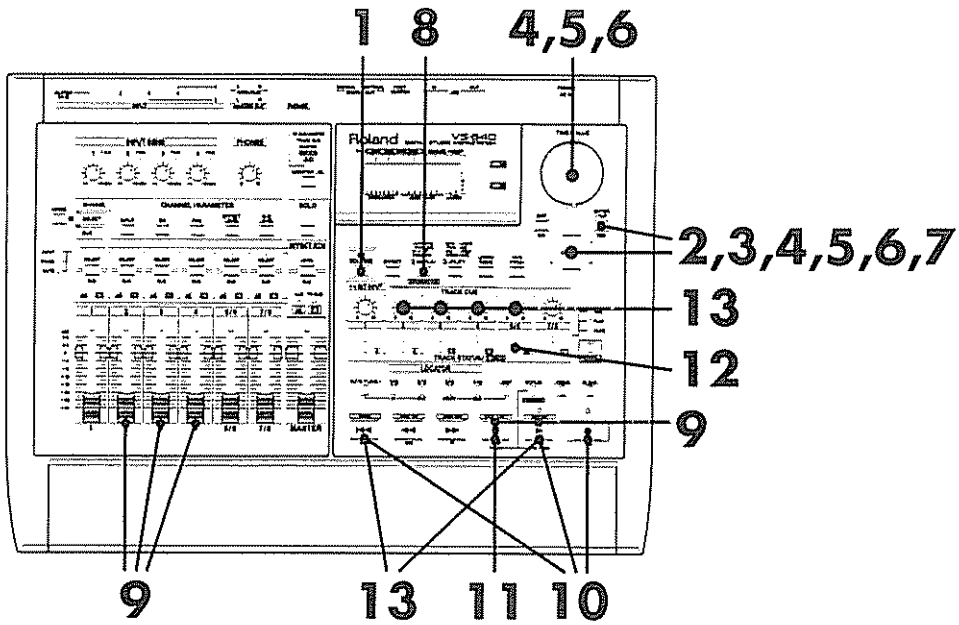
15 **Appuyez sur [ZERO] pour revenir au début du morceau, puis sur [PLAY] pour le relire. Baissez le fader de voie 1, puis utilisez le fader de la voie 2 pour régler le volume de cette piste.**

Que pensez-vous de votre enregistrement ? Si vous êtes satisfait du résultat, suivez la procédure expliquée dans "Sauvegarder le morceau enregistré" (page 10). Si vous préférez annuler cet enregistrement, reportez-vous à "Annuler un enregistrement" (page 11).

Combiner plusieurs pistes en une seule

Dans cette section nous expliquerons comment le son de basse mono enregistré sur la piste 2/piste virtuelle 1 peut être combiné avec le son de batterie stéréo enregistré sur la piste virtuelle 1 des pistes 3/4 et sur la piste virtuelle 2 des pistes 5/6.

Nous utiliserons la fonction Easy Routing pour effectuer les réglages de la console. La procédure de base consiste à utiliser les touches [CURSOR] pour placer le curseur sur l'option à modifier, puis la molette TIME/VALUE pour changer la valeur. Pour passer à la page suivante appuyez sur [ENTER(TAP)]. Pour revenir à la page précédente, appuyez sur [EXIT].

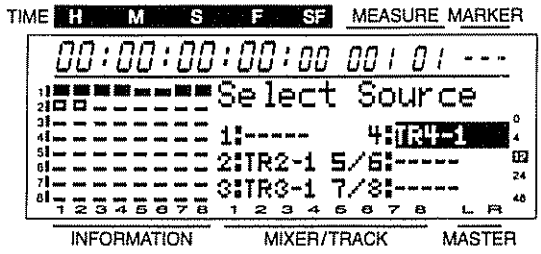


1 **Appuyez sur [EZ ROUTING].**

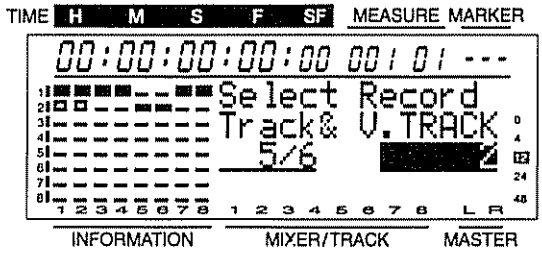
2 **Avec [CURSOR], sélectionnez l'icône Track Bouncing, puis appuyez sur [ENTER(TAP)].**

3 **Dans cette page vous pouvez indiquer si vous souhaitez ou non modifier les valeurs de paramètres (valeurs par défaut) automatiquement réglées par Easy Routing. Pour modifier ces réglages, utilisez les touches [CURSOR] pour sélectionner l'icône"YES". Lorsque vous avez terminé, appuyez sur [ENTER].**

4 **Une page écran apparaît dans laquelle vous pouvez sélectionner les pistes de destination d'enregistrement. Avec [CURSOR] et la molette TIME/VALUE sélectionnez "TR2-1" (piste 2/piste V. 1), "TR3-1" (piste 3/piste V 1) et "TR4-1" (piste 4/piste V 1). Lorsque vous avez terminé les réglages, appuyez sur [ENTER(TAP)].**



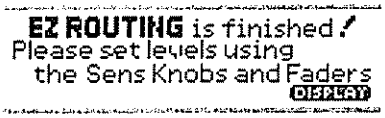
5 **Dans cette page vous pouvez régler les pistes de destination d'enregistrement. Dans notre exemple, nous voulons que la piste virtuelle 2 de la piste 5/6 soit la destination d'enregistrement. Avec [CURSOR] et la molette TIME/VALUE faites les réglages comme indiqué sur la page écran ci-dessous. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur [ENTER(TAP)].**



6 **Dans cette page vous pouvez régler le panoramique de chaque voie. Celui-ci est réglé automatiquement pour chaque voie ayant une piste de destination, attribuée à l'étape 5. Dans cet exemple, le panoramique de la voie 2 est réglé au centre (0), celui de la voie 3 est complètement à gauche (L63), et celui de la voie 4 complètement à droite (R63). Si vous souhaitez modifier ces réglages, utilisez les touches [CURSOR] et la molette TIME/VALUE. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur [ENTER(TAP)].**

7 **Dans cette page vous pouvez indiquer si vous souhaitez ou non utiliser les effets. Comme nous ne les utiliserons pas pour le moment, avec [CURSOR] sélectionnez l'icône "NO". Puis, appuyez sur [ENTER(TAP)].**

8 **La dernière page apparaît. Lorsque vous avez terminé les réglages, appuyez sur [DISPLAY] pour revenir au mode Play.**



9 **Appuyez sur [PLAY] pour déclencher la lecture, puis utilisez les faders de voies 2–4 pour régler la balance. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur [STOP].**

10 **Appuyez sur [ZERO] pour revenir au début du morceau, puis sur [REC] afin que le témoin de la touche clignote en rouge, puis appuyez à nouveau sur [PLAY] pour commencer l'enregistrement.**

11 **Lorsque vous avez fini d'enregistrer, appuyez sur [STOP] pour arrêter.**

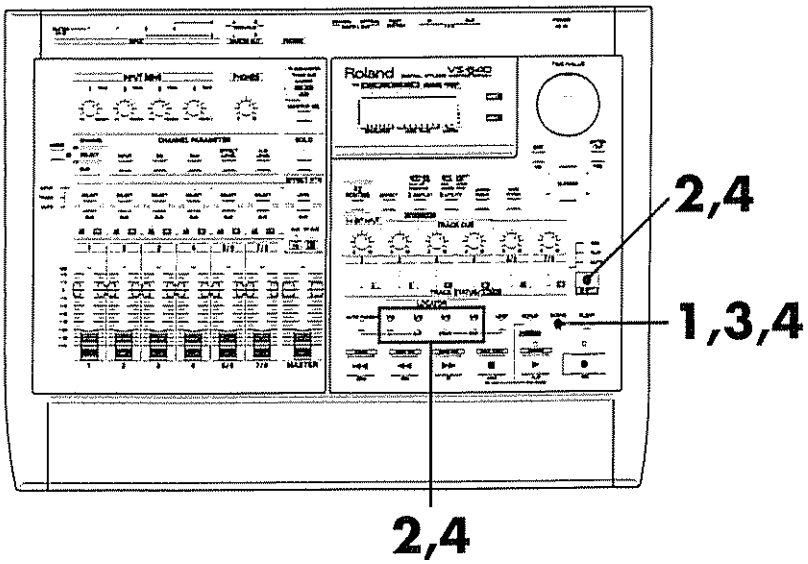
12 **Écoutez ce que vous venez d'enregistrer. Réglez d'abord la piste 5/6 en mode Lecture. Appuyez sur la touche TRACK STATUS/V.TRACK de la piste 5/6 pour que son témoin vert s'allume.**

13 **Appuyez sur [ZERO] pour revenir au début du morceau, puis sur [PLAY] pour le relire. Baissez les faders de voie 2–4, puis utilisez les faders de voie 5/6 pour régler le volume de cette piste.**

Avez-vous réussi ? Si vous êtes satisfait du résultat, suivez la procédure expliquée dans "Sauvegarder le morceau enregistré" (page 10). Si vous préférez annuler cet enregistrement, reportez-vous à "Annuler un enregistrement" (page 11).

■ Sauvegarder les réglages de la console

Avec les consoles multipistes analogiques, le seul moyen de retrouver leurs réglages était de les noter sur un un papier. Mais sur le VS-840, la fonction Scène est un moyen beaucoup plus simple et rapide de rappeler et de retrouver d'anciens réglages de console. Vous disposez de huit Scènes par morceau pour mémoriser les réglages de la console, vous pouvez aussi utiliser cette fonction pour comparer différents mixages. Les Scènes contiennent également les réglages d'effets. Suivez la procédure ci-dessous pour mémoriser les réglages de mixage de la console.



1 Appuyez sur [SCENE] pour que le témoin de la touche s'allume.

Le témoin SCENE s'allume et les touches LOCATOR [1/5]–[4/8] sont alors assignées aux fonctions de mémorisation ou de rappel des scènes

2 Mémorisez les réglages actuels de la console dans une Scène.

Pour mémoriser les réglages dans une scène numérotée de 1 à 4, appuyez sur une des touches [1/5] à [4/8]. Pour les scènes 5 à 8, il faut appuyez sur [SHIFT] et sur [1/5] à [4/8]. Les réglages de la console seront mémorisés et le témoin sera allumé.

3 Après avoir mémorisé une scène, appuyez à nouveau sur [SCENE] pour éteindre le témoin de la touche.

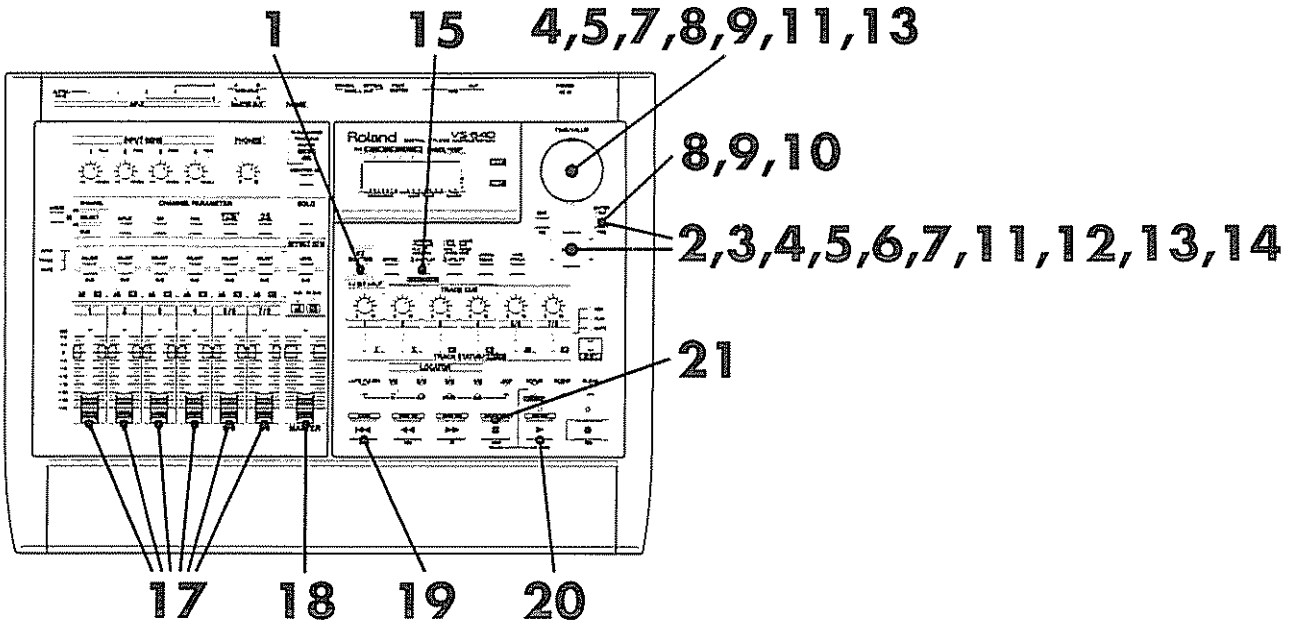
4 Pour rappeler les réglages de console sauvegardés précédemment, appuyez sur [SCENE] pour que le témoin s'allume, puis sur une des touches LOCATOR [1/5] à [4/8] pour rappeler le numéro de scène désiré.

NOTE *Lorsque vous rappelez des réglages de console, ceux-ci sont modifiés, mais les positions des potentiomètres et des faders restent les mêmes. Cela signifie que les réglages réels ne sont pas représentés par les positions des potentiomètres et des faders.*

Mixage final en deux voies stéréo

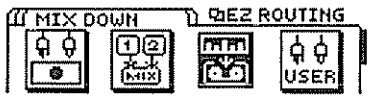
Dans cette section nous allons expliquer comment régler le volume et le panoramique (ou balance, pour une piste stéréo) des signaux enregistrés sur les pistes 2, 5/6 et 7/8, ajouter de la réverb tout en mixant les signaux en deux voies stéréo, et enregistrer le résultat final sur votre enregistreur (magnéto à cassette, enregistreur DAT ou MD, etc.). Cette procédure est appelée "mixdown" ou mixage final.
Nous utiliserons la fonction Easy Routing pour effectuer les réglages de la console. La procédure de base consiste à utiliser les touches [CURSOR] pour placer le curseur sur l'option à modifier, puis la molette TIME/VALUE pour changer la valeur. Pour passer à la page suivante appuyez sur [ENTER(TAP)]. Pour revenir à la page précédente, appuyez sur [EXIT].

MEMO *Nous expliquons ici comment enregistrer le signal analogique provenant des prises MASTER OUT. Si vous préférez enregistrer le signal numérique provenant de la prise DIGITAL OUT sur un enregistreur numérique, voir "Mixage final en deux voies stéréo" (Mode d'Emploi, page 61).*



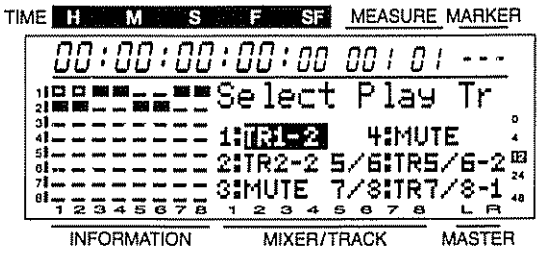
1 **Appuyez sur [EZ ROUTING].**

2 **Avec [CURSOR], sélectionnez l'icône Mixdown et appuyez sur [ENTER(TAP)].**



3 **Dans cette page vous pouvez indiquer si vous souhaitez ou non modifier les valeurs de paramètres (valeurs par défaut) automatiquement réglées par Easy Routing. Pour modifier ces réglages, utilisez les touches [CURSOR] pour sélectionner l'icône"YES". Lorsque vous avez terminé, appuyez sur [ENTER].**

4 Dans cette page vous pouvez indiquer l'entrée de chaque voie. Avec [CURSOR] et la molette TIME/VALUE sélectionnez "TR1-2" (piste V. 2 de la piste 1) comme entrée de la voie 1, "TR2-2" (piste V. 2 de la piste 2) comme entrée de la voie 2, "TR5/6-2" (piste V. 2 de la piste 5/6) comme entrée de la voie 5/6 et "TR7/8-1" (piste V. 1 de la piste 7/8) comme entrée de la voie 7/8. Réglez les autres pistes sur "MUTE." Lorsque vous avez terminé, appuyez sur [ENTER(TAP)].

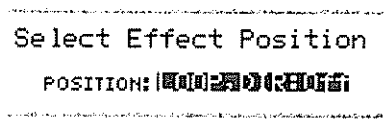


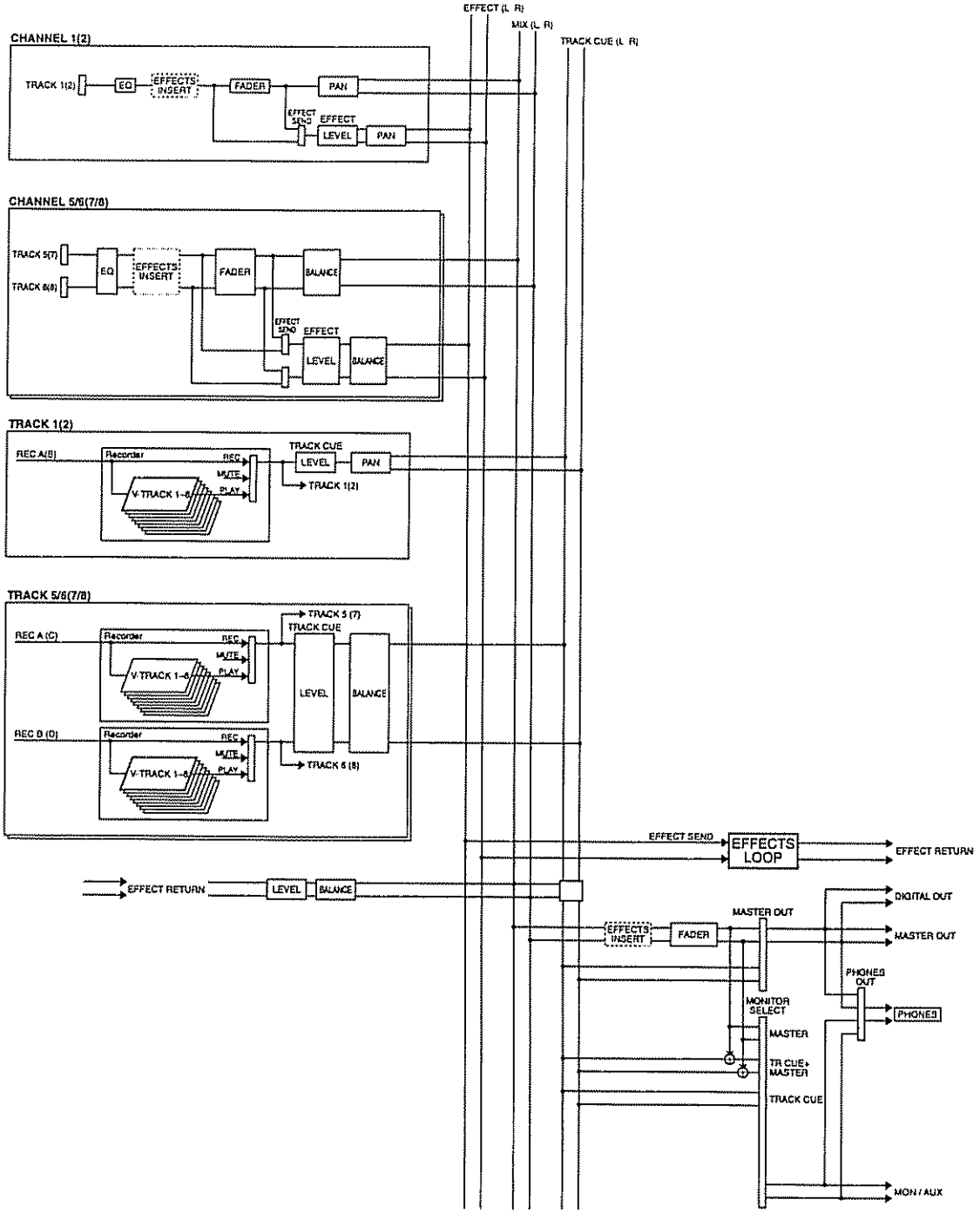
5 Dans cette page vous pouvez régler le panoramique (ou balance, pour une piste stéréo) pour chaque voie. Modifiez les réglages si nécessaire. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur [ENTER(TAP)].

6 Dans cette page vous pouvez indiquer si vous souhaitez ou non utiliser les effets. Comme nous les utiliserons, dans notre exemple, utilisez les touches [CURSOR] pour sélectionner l'icône "YES". Puis, appuyez sur [ENTER(TAP)].

7 Dans cette page vous pouvez choisir le type et le patch d'effet. Dans cet exemple, nous utiliserons une réverb. Il faut d'abord placer le curseur sur "TYPE" pour sélectionner l'algorithme de type "Reverb1." Ensuite, placez le curseur sur "PATCH" et choisissez le patch. Ici, nous choisirons un patch tel que "A-00:Medium Room." Appuyez sur [ENTER(TAP)], ce patch sera rappelé. Appuyez à nouveau sur [ENTER(TAP)] pour passer à la page suivante.

8 **Dans cette page vous pouvez indiquer l'endroit auquel l'effet sera connecté. Ici, nous connecterons l'effet sur le bus EFFECT (boucle d'effet) et nous couperons le son direct de l'effet. Utilisez la molette TIME/VALUE pour régler le point de connexion sur "LOOP, Dir:Off." Lorsque vous avez terminé les réglages, appuyez sur [ENTER(TAP)].**

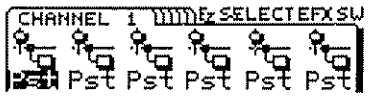




MEMO *Pour les détails concernant la connexion des effets, voir "Connexion des Effets" (Mode d'Emploi, p 72).*

9 Dans cette page vous pouvez indiquer la destination pour l'écoute des effets. Ici, nous utiliserons le bus MIX qui est toujours connecté, donc avec la molette TIME/VALUE sélectionnez "Off." Lorsque vous avez terminé les réglages, appuyez sur [ENTER (TAP)].

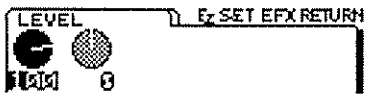
10 Dans cette page vous pouvez indiquer si le signal envoyé au bus EFFECT par chaque voie sera prélevé avant ou après le fader de voie. Ici, nous utiliserons le réglage par défaut (post-fader), il suffit donc d'appuyer sur [ENTER(TAP)].



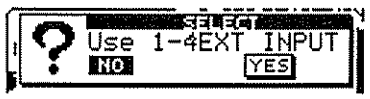
11 Dans cette page vous pouvez indiquer le volume de sortie de chaque voie envoyée vers l'effet (niveau de départ vers les effets). Avec [CURSOR] et la molette TIME/VALUE réglez ici le niveau d'envoi. Lorsque vous avez terminé les réglages, appuyez sur [ENTER(TAP)].

12 Dans cette page vous pouvez effectuer le réglage du panoramique pour le départ de chaque voie vers l'effet. Faites les réglages nécessaires. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur [ENTER(TAP)].

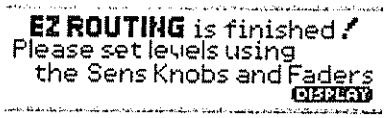
13 Dans cette page vous pouvez indiquer le niveau et la balance du retour effet. Faites les réglages avec [CURSOR] et la molette TIME/VALUE. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur [ENTER(TAP)].



14 Dans cette page vous pouvez indiquer si les signaux entrant par les prises INPUT 1–4 feront partie ou non du mixage final. Ici, nous n'utiliserons pas les signaux des prises INPUT, donc sélectionnez l'icône "NO" et appuyez sur [ENTER(TAP)].



15 La dernière page apparaît. Si vous avez terminé tous les réglages, appuyez sur [DISPLAY] pour revenir au mode Play.



16 Connectez l'enregistreur à la sortie MASTER OUT du VS-840.

Pour les détails sur les branchements, reportez-vous au mode d'emploi accompagnant votre enregistreur.

17 Utilisez les faders de voie pour régler le volume de chaque piste.

Déterminez d'abord le volume de la piste principale de votre morceau (le chant ou la mélodie jouée par la guitare, etc.) Il vaut mieux régler le volume des autres pistes à un niveau plus faible que celui de la piste principale.

18 Réglez le niveau d'enregistrement de votre enregistreur.

Utilisez le fader général (Master) pour régler le volume du VS-840 aussi haut que possible sans provoquer de saturation du niveau d'entrée sur votre enregistreur.

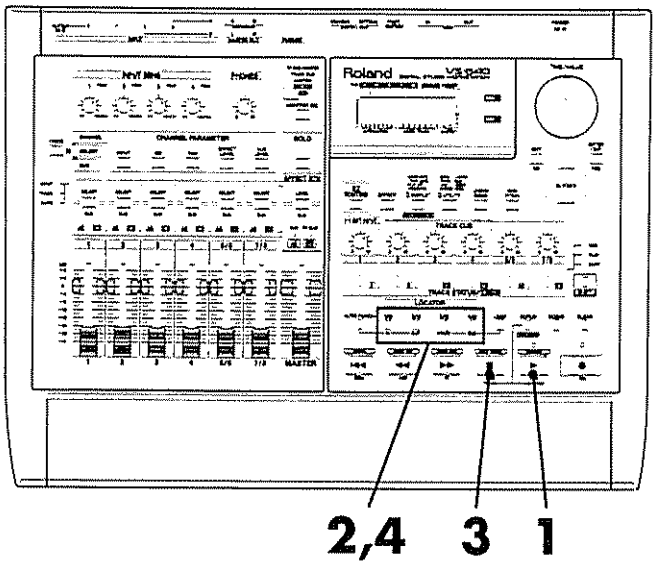
19 Appuyez sur la touche [ZERO] du VS-840 pour revenir au début du morceau, et réglez l'enregistreur en mode prêt à enregistrer.

20 Démarrez l'enregistreur et appuyez sur la touche [PLAY] du VS-840 pour déclenchez la lecture du morceau.

21 Lorsque l'enregistrement est terminé, arrêtez l'enregistreur et le VS-840.

Diverses techniques d'écoute

Le VS-840 permet de mémoriser des points de localisation (correspondant à des temps en heures/minutes/secondes) à l'intérieur d'un morceau. En mémorisant les endroits que vous souhaitez réécouter ou réenregistrer, vous pourrez passer instantanément d'un point à un autre en une seule opération. Il s'agit de la fonction Locate. Huit points de localisation peuvent être mémorisés dans chaque morceau.
Certains magnétophones à bande analogiques disposent d'une fonction similaire, mais comme le VS-840 est un enregistreur numérique, vous n'aurez pas à attendre que la bande se rembobine en avant ou en arrière. Nous allons expliquer ici comment mémoriser un point de Localisation et comment le rappeler.



1 **Appuyez sur [PLAY] pour déclencher la lecture du morceau.**

2 **Lorsque vous arrivez au point que vous souhaitez mémoriser, utilisez les touches LOCATOR [1/5]-[4/8] pour indiquer le numéro du point de localisation. Si vous souhaitez mémoriser plusieurs points, continuez en utilisant la même procédure.**

Pour mémoriser un endroit avec les points 1 à 4, appuyez sur la touche appropriée [1/5] à [4/8]. Pour mémoriser un endroit avec les points 5 à 8, appuyez sur [SHIFT] et appuyez sur la touche appropriée [1/5] à [4/8]. Lorsqu'un endroit (temps) a été mémorisé sur une touche, son témoin s'allume.

3 **Lorsque vous avez terminé de mémoriser les points de localisation, appuyez sur [STOP] pour arrêter la lecture.**

4 **Pour aller directement à un des points précédemment mémorisés, appuyez sur une des touches LOCATOR [1/5] à [4/8] pour indiquer le numéro du point de localisation désiré.**

NOTE *Les touches LOCATOR dont les témoins sont éteints ne contiennent aucun point de Localisation. Le fait d'appuyer sur une telle touche ne provoquera donc aucun déplacement.*

Quand vous voulez... (Index par sujet du Mode d'Emploi)

Les fonctions que nous traitons dans le livret Prise en Main, qui est une introduction pour une utilisation rapide, ne représentent pas l'ensemble des fonctions du VS-840. Voici la liste des pages du Mode d'Emploi expliquant tout ce que vous pouvez faire avec le VS-840. Lisez ce manuel afin de tirer parti des avantages du VS-840. Nous vous souhaitons de bons enregistrements multipistes !

Enregistrer

Réenregistrer une partie d'un morceau (Punch-In/Out) 55
Utiliser le métronome et enregistrer à un tempo spécifié 93
N'écouter qu'une seule voie (fonction Solo) 96
Annuler un enregistrement/une opération d'édition (fonctions Undo/Redo) 99

Relire

Programmer le compteur temporel 29
Placer des marqueurs dans un morceau (fonctions Locate et Tap Marker) 34
Trouver un point exact (fonction Preview) 62
Modifier la hauteur de lecture du morceau 95
Mixer ce qui est enregistré avec des sources externes 48
Synchronisation avec un séquenceur MIDI 106

Editer

Copier des données de morceau sur une piste 65
Déplacer des données de morceau sur une piste 66
Echanger des données de morceau entre pistes 68
Insérer un blanc dans une piste 69
Couper des données de morceau d'une piste 70
Effacer des données de morceau d'une piste 71

Divers

Redémarrer le VS-840 28
Changer l'affichage de l'écran 111
Nommer un morceau 52
Protéger les données d'un morceau (Song Protect) 26
Effacer les données d'un morceau (Song Erase) 100
Effacer les données inutiles (Song Optimize) 100
Régler le contraste de l'écran 111
Qu'est-ce qu'un enregistreur numérique sur disque ? 23
Structure de la console numérique 22
A propos des bus 21
Fonctionnement de base du VS-840 25

Pour les pays d'Europe

CE Cet instrument est conforme aux directives européennes EMC 89/336/EEC et LVD 73/23/EEC.

Pour le Canada

NOTICE

CLASS B This digital apparatus does not exceed the Class B limits for radio noise emissions set out in the Radio Interference Regulations of the Canadian Department of Communications.

AVIS

CLASSE B Cet appareil numérique ne dépasse pas les limites de la classe B au niveau des émissions de bruits radioélectriques fixés par la Réglementation des signaux parasites du ministère canadien des Communications.

Information

Pour les réparations, contactez votre centre local de maintenance Roland ou le distributeur Roland de votre pays.

ARGENTINA
Instrumentos Musicales S A.
Florida 638
(1005) Buenos Aires
ARGENTINA
TEL: (01) 394 4029

BRAZIL
Roland Brasil Ltda.
R. Coronel Octaviano da Silveira
203 05522-010
Sao Paulo BRAZIL
TEL: (011) 843 9377

CANADA
Roland Canada Music Ltd.
(Head Office)
5480 Parkwood Way Richmond
B. C., V6V 2M4 CANADA
TEL: (0604) 270 6626

Roland Canada Music Ltd.
(Toronto Office)
Unit 2,109 Woodbine Downs
Blvd. Etobicoke. ON
M9W 6YI CANADA
TEL: (0416) 213 9707

MEXICO
Casa Veerkamp, s.a. de c.v.
Av. Toluca No. 323 Col. Olivar de
los Padres 01780 Mexico D.F.
MEXICO
TEL: (525) 668 04 80

La Casa Wagner de
Guadalajara s.a. de c.v.
Av. Corona No. 202 S.J.
Guadalajara, Jalisco Mexico
C.P.44100 MEXICO
TEL: (03) 6131414

PANAMA
Productos Superiores, S.A.
Apartado 655 - Panama 1
REP. DE PANAMA
TEL: 26 3322

U. S. A.
Roland Corporation U.S.
7200 Dominion Circle
Los Angeles, CA. 90040-3696,
U.S.A.
TEL (0213) 685 5141

VENEZUELA
Musicland Digital C.A.
Av. Francisco de Miranda.
Centro Parque de Cristal. Nivel
C2 Local 20 Caracas
VENEZUELA
TEL: (02) 285 9218

AUSTRALIA
Roland Corporation
Australia Pty. Ltd.
38 Campbell Avenue
Dee Why West NSW 2099
AUSTRALIA
TEL: (02) 982 8266

NEW ZEALAND
Roland Corporation (NZ) Ltd.
97 Mt. Eden Road, Mt. Eden,
Auckland 3, NEW ZEALAND
TEL: (09) 3098 715

CHINA
Beijing Xinghai Musical
Instruments Co., Ltd.
2 Huangmuchang Chao Yang
District, Beijing, CHINA
TEL: (010) 6774 7491

HONG KONG
Tom Lee Music Co., Ltd.
Service Division
22-32 Pull Shall Street. Tsuen
Wan, New Territories.
HONG KONG
TEL: 2415 0911

INDONESIA
PT Galestra Inti
Kompleks Perkantoran
Duta Merlin Blok E No 6-7
Jl. Gajah Mada No.3-5,
Jakarta 10130,
INDONESIA
TEL: (021) 6335416

KOREA
Cosmos Corporation
Service Station
261 2nd Floor Nak-Won Arcade
Jong-Ro ku, Seoul. KOREA
TEL: (02) 742 8844

MALAYSIA
Bentley Music SDN BHD
No 142, Jalan Buht Bintang 55100
Kuala Lumpur, MALAYSIA
TEL: (03) 2443333

PHILIPPINES
G.A. Yupangco & Co. Inc.
339 Gil J. Puyat Avenue
Makati, Metro Malula 1200,
PHILIPPINES
TEL: (02) 899 9801

SINGAPORE
Swee Lee Company
BLOCK 231, Bain Street #03-23
Bras Basah Complex,
SINGAPORE 0718
TEL: 3367886

CRISTOFORI MUSIC PTE
LTD
335, Joo Chiat Road SINGAPORE
1542
TEL: 3450435

TAIWAN
Siruba Enterprise (Taiwan)
Co., LTD.
Room 5, 9fl. No. 112 Chung Shan
N Road Sec 2 Taipei. TAIWAN.
R.O.C.
TEL: (02) 5613339

THAILAND
Theera Music Co., Ltd.
330 Verng Nakorn Kasem, Soi 2,
Bangkok 10100, THAILAND
TEL: (02) 2248821

BAHRAIN
Moon Stores
Bad Al Bahrain Road.
P.O.Box 20077
State of BAHRAIN
TEL: 211 005

IRAN
TARADIS
Mir Emad Ave. No. 15, 10th street
P. O. Box 15875/4171 Teheran,
IRAN
TEL: (021) 875 6524

ISRAEL
Halilit P. Greenspoon &
Sons Ltd.
8 Retzif Ha'aliya Hashnya St
Tel-Aviv-Yafo ISRAEL
TEL: (03) 6823666

JORDAN
AMMAN Trading Agency
Prince Mohammed St. P. O. Box
825 Amman 11118 JORDAN
TEL: (06) 641200

KUWAIT
Easa Husain Al-Yousifi
P.O. Box 126 Safat 13002
KUWAIT
TEL: 5719499

LEBANON
A. Chahine & Fils
P.O. Box 16-5857 Gergi Zeidan St.
Chahine Buildillg. Achrafieh
Beirut, LEBANON
TEL: (01) 335799

OMAN
OHI Electronics & Trading
Co. LLC
P. O. Box 889 Muscat
Sultanate of OMAN
TEL: 706 010

QATAR
Badie Studio & Stores
P.O.Box 62,
DOHA QATAR
TEL: 423554

SAUDI ARABIA
Abdul Latif S. Al-Ghamdi
Trading Establishment
Middle East Commercial Center
Al-Khobar Dharan Highway
W/hamood st.
P. O. Box 3631 Al-Khober
31952 SAUDIARABIA
TEL: (03) 898 2332

SYRIA
Technical Light & Sound
Center
Khaled Ebn Al Walid St
P.O.Box 13520
Damascus - SYRIA
TEL: (011) 2235 384

TURKEY
Barkat Sanayi ve Ticaret
Siraselvier Cad. Guney Ishani No
86/6 Taksim, Istanbul TURKEY
TEL: (0212) 2499324

U.A.E
Zak Electronics & Musical
Instruments Co.
Zabeel Road. Al Sherooq Bldg.,
No. 14, Grand Floor DUBAI
U.A.E.
P.O. Box 8050 DUBAI, U.A.E
TEL: (04) 360715

EGYPT
Al Fanny Trading Office
9, Ebn Hagar Al Askalany Street.
Ard El Golf, Heliopolis, Cairo,
11341 EGYPT
TEL: (02) 4171828
(02) 4185531

KENYA
Musik Land Limited
P.O Box 12183 Moi Avenue
Nairobi Republic of KENYA
TEL: (2) 338 346

MAURITIOUS
Philanne Music Center
4th, Floor Noil, Happy World
House Sir William Newton Street
Port Luis MAURITIOUS
TEL: 242 2986

REUNION
FO - YAM Marcel
25 Rue Jules MermanZI.
Chaudron - BP79 97491
Ste Clotilde REUNION
TEL: 28 29 16

SOUTH AFRICA
That Other Music Shop
(PTY) Ltd.
11 Melle Street (Cnr Melle and
Juta Street)
Braamfontein 2001
Republic of SOUTH AFRICA
TEL: (011) 403 4105

Paul Bothner (PTY) Ltd.
17 Werdmuller Centre Claremont
7700
Republic of SOUTH AFRICA
TEL: (021) 64 4030

AUSTRIA
E. Dematte &Co.
Neu-Rum Siemens-Strasse 4
A-6040 Innsbruck P.O.Box 83
AUSTRIA
TEL: (0512) 26 44 260

BELGIUM/HOLLAND/ LUXEMBOURG
Roland Benelux N. V.
Houtstraat 1 B-2260 Oevel-
Westerlo BELGIUM
TEL: (014) 575811

BELORUSSIA
TUSHE
UL. Rabkorovskaya 17
220001 MINSK
TEL: (0172) 764-911

CYPRUS
Radex Sound Equipment Ltd.
17 Diagorou St., P.O.Box 2046,
Nicosia CYPRUS
TEL: (02) 453 426
(02) 466 423

DENMARK
Roland Scandinavia A/S
Langebrogade 6 Post Box 1937
DK-1023 Copenhagen K.
DENMARK
TEL: 32 95 3111

FRANCE
Roland France SA
4, rue Paul-Henri Spaak
Parc de L'Esplanade - St. Thibault
77462 Lagny Cedex FRANCE
TEL: 33 (1) 600 73 500

FINLAND
Roland Scandinavia As,
Filial Finland
Lauttasaarentie 54 B
Fin-00201 Helsinki, FINLAND
P. O. Box No. 109
TEL: (0) 682 4020

GERMANY
Roland Elektronische
Musikinstrumente
Handelsgesellschaft mbH.
Oststrasse 96, 22844 Norderstedt.
GERMANY
TEL: (040) 52 60090

GREECE
V. Dimitriadis & Co. Ltd.
20, Alexandras St. & Bouboulinas
54 St. 106 82 Athens, GREECE
TEL: (01) 8232415

HUNGARY
Intermusica Ltd.
Warehouse Area 'DEPO' Pf.83
H-2046 Torokbalint. HUNGARY
TEL: (23) 338 041

IRELAND
The Dublin Service Centre
Audio Maintenance Limited
11 Brunswick Place Dublin 2
Republic of IRELAND
TEL: (01) 677322

ITALY
Roland Italy S. p. A.
Viale delle Industrie. 8
20020 Arese Milano, ITALY
TEL: (02) 93581311

NORWAY
Roland Scandinavia Avd.
Kontor Norge
Lilleakerveien 2 Postboks 95
Lilleaker N-0216 Oslo
NORWAY
TEL: 273 0074

POLAND
P. P. H. Brzostowicz Marian
UL. Blokowa 32. 03624 Warszawa
POLAND
TEL: (022) 679 44 19

PORTUGAL
Caius - Tecnologias Audio e
Musica, Lda,
Rue de Catarina 131
4000 Porto, PORTUGAL
TEL: (02) 38 4456

RUSSIA
PETROSHOP Ltd.
11 Sayanskaya Street Moscow
11531, RUSSIA
TEL: 095 307 4892

Slami Music Company
Sadojava-Triumfalnaja st., 16
103006 Moscow, RUSSIA
TEL: 095 209 2193

SPAIN
Roland Electronics
de España, S. A.
Calle Bolivia 239 08020 Barcelona.
SPAIN
TEL: (93) 308 1000

SWEDEN
Roland Scandinavia A/S
Danvik Center 28 A, 2 tr.
S-13130 Nacka SWEDEN
TEL: (08) 702 0020

SWITZERLAND
Roland (Switzerland) AG
Musitronic AG
Gerberstrasse 5, CH-4410 Liestal.
SWITZERLAND
TEL: (061) 921 1615

UKRAINE
TIC-TAC
Mira Str. 19/108
P.O.Box 180
295400 Munkachevo, UKRAINE
TEL: (03131) 414-40

UNITED KINGDOM
Roland (U.K.) Ltd., Swansea
Office
Atlantic Close, Swansea
Enterprise Park SWANSEA
West Glamorgan SA7 9FJ.
UNITED KINGDOM
TEL: (01792) 702701

98-04 A.B COPY - St-Thibault (77)